

2CD

2 PEŁNE
WERSJE
GIER!

PARKAN II WINGS OF HONOUR

BATTLES OF THE RED BARON

StarCraft II
nowe
info!

SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD

CLICK!

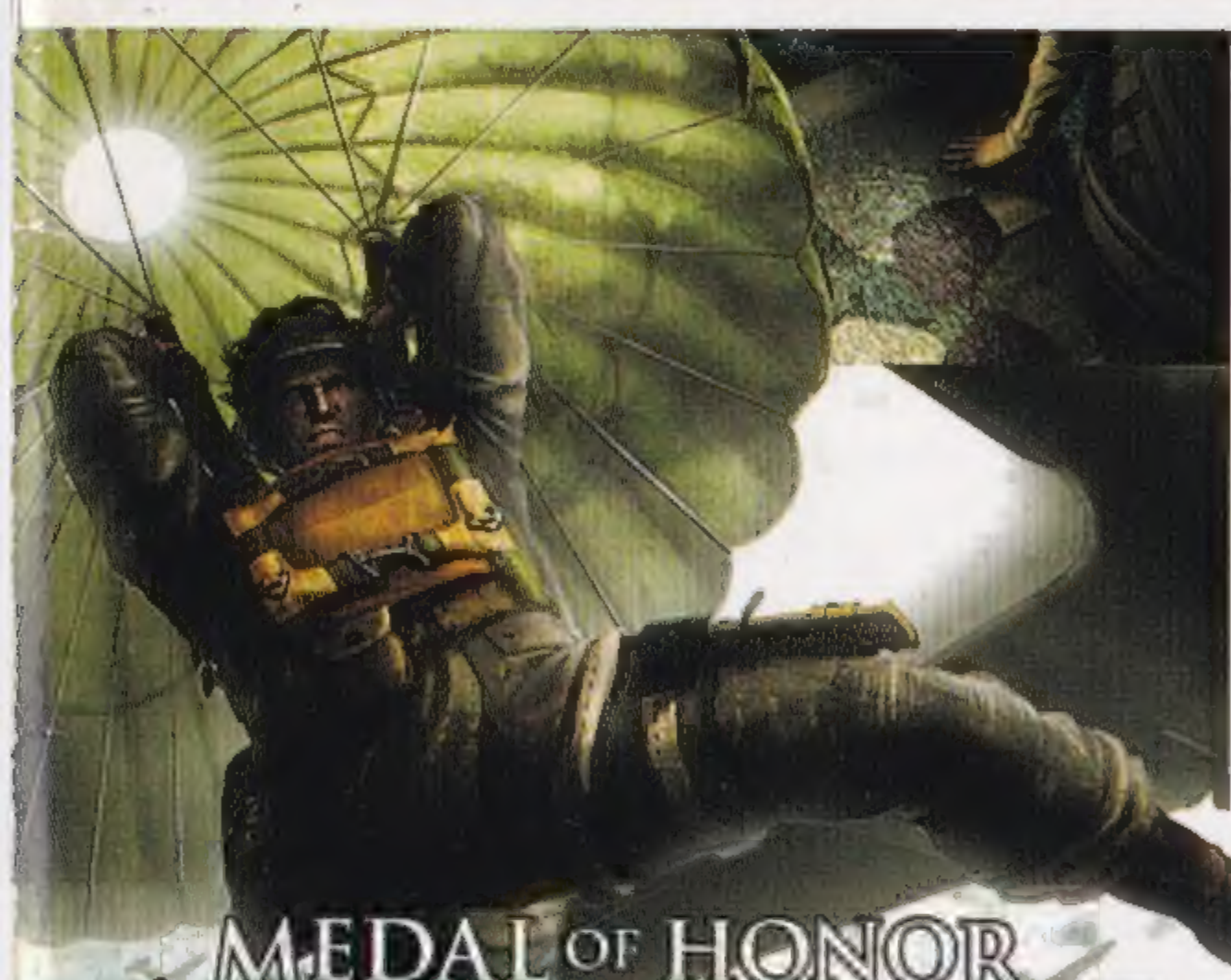
Cena
6,99



Pierwsza recenzja w Polsce!

BIOSHOCK

I jako FPS, i jako RPG –
kandydat do gry roku!



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Nowy MoH-wylądował.
Sprawdzamy go w boju.
Recenzja!



MEDIEVAL II TOTAL WAR KRÓLESTWA

Testujemy dodatek do
„średniowiecznej” strategii.

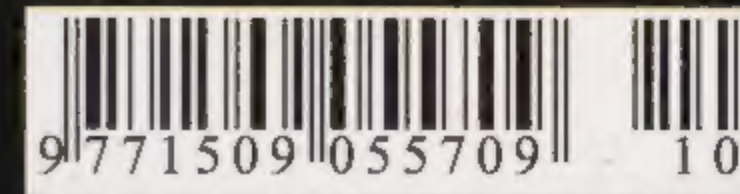
GC GAMES CONVENTION 2007

Piszemy o Prototype,
Empire: Total War,
Borderlands,
Far Cry 2,
Mafia II
i wielu innych.

Opisujemy wersje beta Wiedźmina,
Settlers: Rise of an Empire, Pro Evolution
Soccer 2008, Football Manager 2008.

Nr 10/2007 (115) Cena 6,99 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



Jeszcze nigdy zima nie była tak gorąca



Zobacz oszałamiającą grafikę nowej generacji z opcją wykorzystania DirectX 10.



Weź udział w emocjonujących walkach z gigantycznymi bossami!



Użyj potężnych maszyn bojowych do likwidowania przeciwników.

„Gra akcji, która jest tak dobra, że mogłaby zostać uznana za oficjalny wzorzec dla gatunku i postawiona w gablotce wraz z Diablo, Starcraftem czy Far Cry’em”
CD-Action 07/2007

„Przez całą grę miałem wrażenie, jakbym uczestniczył w rewelacyjnym, szalenie efektownym kinie akcji”
Click! 08/2007

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

JUŻ W SKLEPACH!

CAPCOM®

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

gram.pl
Z CDPROJEKT

 Games for Windows

**PC
DVD
ROM**

16+
www.pegi.info

PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

99 90
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
ZŁOTYCH

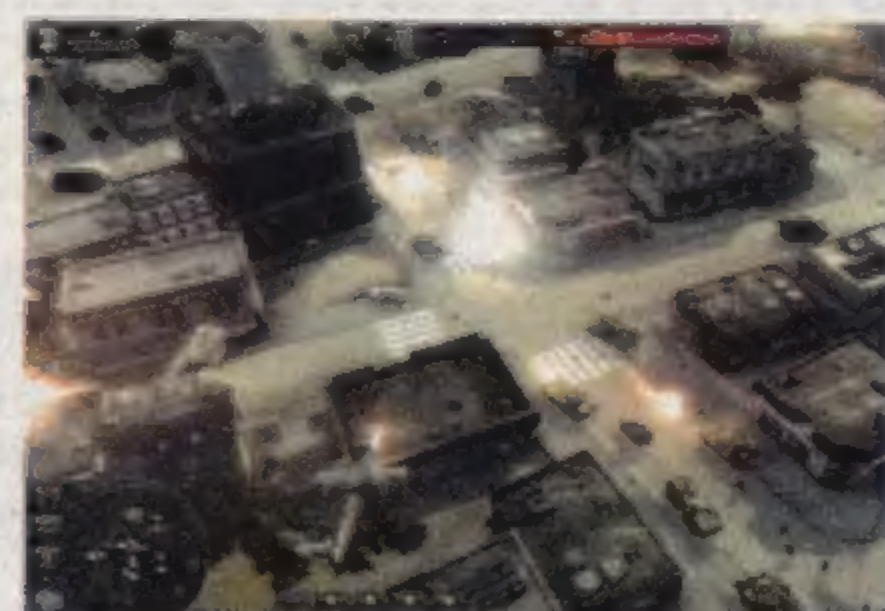
Character Wayne by ©Lee Byung/BH Entertainment CO.,LTD, CCAPCOM CO., LTD. 2006, 2007 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM logo are registered trademarks of CAPCOM CO.,LTD. LOST PLANET is a trademark of CAPCOM CO.,LTD. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are owned by their respective owners.



TOWARZYSZE! WRACAMY DO WAS!

**KONIEC ZIMNEJ WOJNY
TO FIKCJA!**

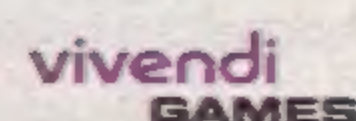
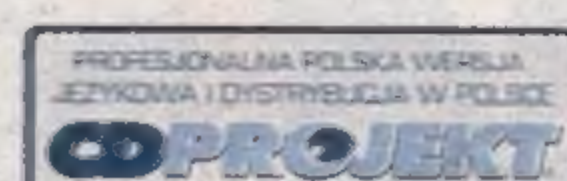
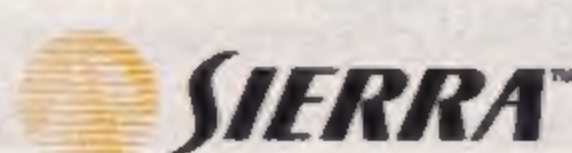
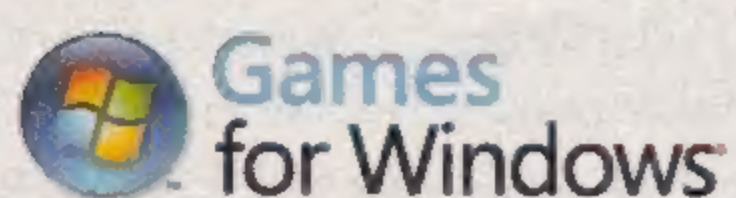
**WORLD IN
CONFLICT™**



World in Conflict - pierwsza strategia nowej generacji, która dynamiczną akcję i aspekt drużynowy takich tytułów jak Battlefield, czy Counter Strike przenosi w konwencję RTS. Ciesz się szybką rozgrywką i totalną destrukcją interaktywnego środowiska. Zobacz co by się stało, gdyby zimna wojna się nie skończyła!

Premiera
21 września 2007

Premiera
zima 2007



© 2007 Massive Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. World in Conflict, Massive Entertainment i logo Massive Entertainment są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Massive Entertainment AB w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Sierra i logo Sierra są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, logo Xbox LIVE są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich prawowitych właścicieli.

EXTRA

Prawie jak E3	10
Borderlands	12
Codename: Panzers – Cold War	14
Far Cry 2	16
Prototype	18
Empire: Total War	20
Beowulf	22
Gry przygodowe	24

ZAPOWIEDZI

MEGA StarCraft II	26
Art of Murder	30
Sabotage	32
SEGA Rally	34
FlatOut: Ultimate Carnage	35
Pro Evolution Soccer 2008	36
Football Manager 2008	38
The Settlers: Rise of an Empire	40
Wiedźmin	42
Newsy	46

TEMAT NUMERU

BioShock	50
----------------	----

RECENZJE

MotoGP '07	54
Medal of Honor: Airborne	56
Truck Tycoon	58
Medieval II: Total War – Królestwa	60
Evil Days of Luckless John	64
Mortyr 3	66
Dead Reefs	68
NHL 08	70

PORADNIK

Overlord	72
----------------	----

NIE TYLKO GRY

Twoje własne studio muzyczne	78
Testy sprzętu	80

DZIAŁY STAŁE

Spis treści	04
Co na CD/DVD?	06
Listy	84
Ostatnia strona	86

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:

Tymon Smektała (redaktor „Big Daddy” naczelny),
tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (podluczy
z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew.
200; Andrzej Sitnik („Little Sister” z-ca red. naczelne-
go), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumilak
(wzrost korektor).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP),
Kuba Slepowski, Katarzyna Majcher-Buszczyńska.

TEKSTY W NUMERZE:

Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudziń,
Piotr Łowandowski, Radosław Smektała,
Marcin Traczyk.

ZARZĄD:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Wiceprezes: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:

CLICK!
ul. Sukienice 6
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej:

Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73,
magdalena.milewska@bauer.pl

Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia
Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R.
Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

COPYRIGHT:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.
Wydawnictwo Bauer ostrzega sprzedawców, że sprze-
daż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po
cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabro-
niona i skutkuje odpowiedzialnością sądową. Kopia-
wanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie
materiałów zawartych w piśmie oraz na płytach bez
pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie
nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie
są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami
zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte
wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby
Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redak-
cja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania
i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Słoci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

Kilkanaście stron
relacji z najwięk-
szej gromkiej imprezy
Europy! Widzie-
liśmy Far Cry 2,
Mafia II, Codena-
me: Panzers – Cold
War, Borderlands
i wiele innych przy-
szłych hitów.

Games Convention

s. 10

Pierwsi w Polsce testujemy
arcydzieło Irrational Games.
Są tacy, którzy mówią, że to gra
roku. A my...

BioShock

s. 50

Dodatek do najlepszej
strategii minionego
roku – dwa razy większy
od podstawki! Czy cztery
razy lepszy? Testujemy
go przed innymi.

Medieval II: Total War – Królestwa

s. 60

Spadochroniarze lądują, gdzie
chcą – tym razem na naszych
komputerach. Czy na nowego
MoH-a warto było tyle czekać?

Medal of Honor: Airborne

s. 56

Jesień idzie...
Ty też zacznij się
cieplej ubierać!

KONKURSY

Fotokonkurs Wiedźmin	06
Gadżety z Games Convention	11
Abonamenty EVE Online	27
Gry Dawn of Magic i sprzęt komputerowy	48
Gry Sam & Max i koszulki	70
Program AutoPilot	81

Gadżety z Games
Convention – nie bę-
dziemy ich trzymać
dla siebie.

Następny Click w sprzedaży już 9 października!

A w nim na pewno*:

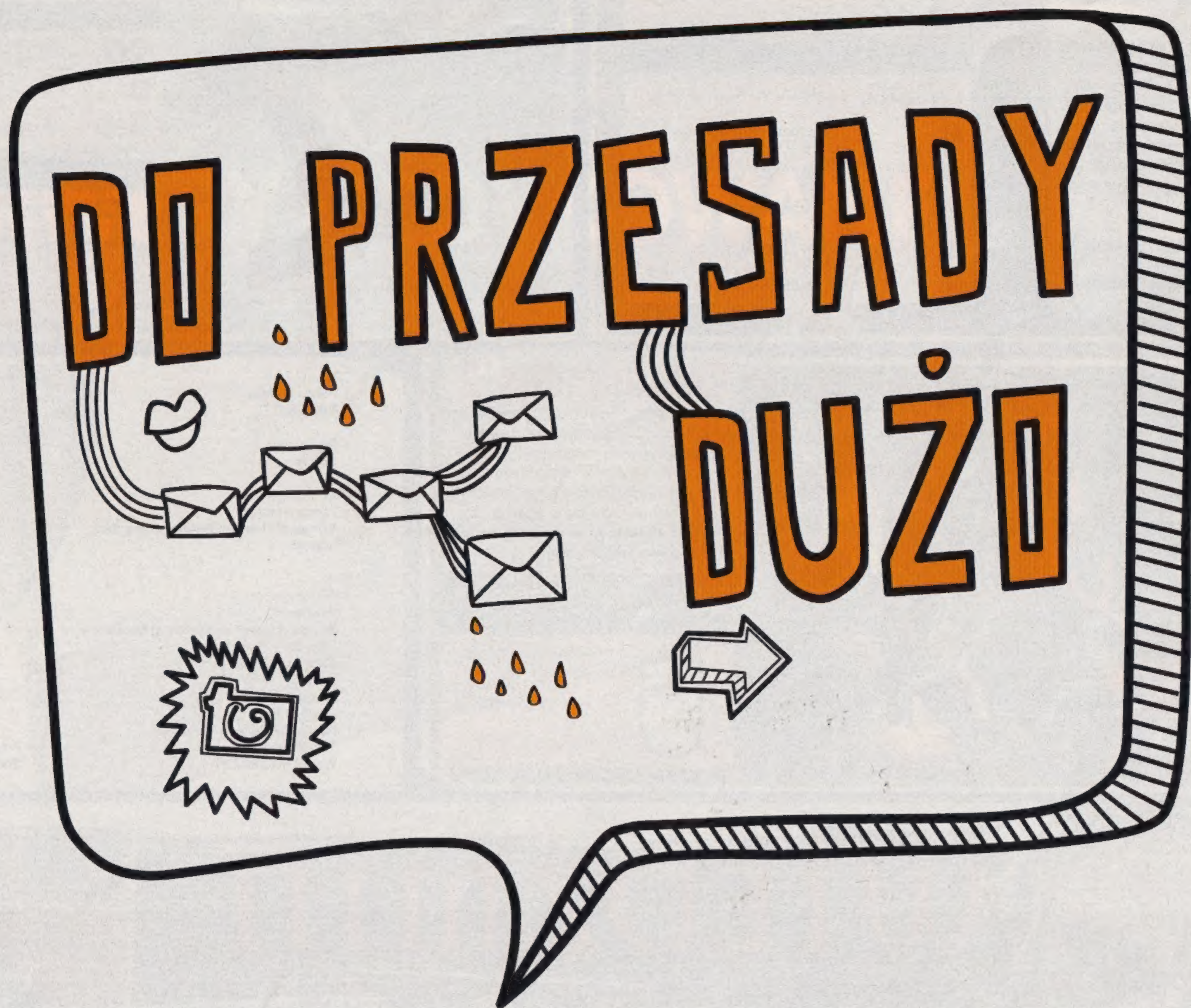
- kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem bardzo polski;
- recenzje najnowszych gier – w tym najpewniej FIFA 08, Wiedźmina, World in Conflict, Clive Barker's Jericho;
- kilka zupełnie nieoczekiwanych niespodzianek.

GC 2007!

Trzeba przyznać, że organizatorzy targów w Lipsku doskona-
le wiedzą, co robią. Z roku na rok ich Games Convention
rozszerza się (w tym roku imprezę odwiedziło 185 tysięcy lu-
dzi, najwięcej w historii), co dostrzegają również wydawcy, właśnie
w Lipsku zapowiadając nadchodzące hity. Tym razem głównie Pe-
Cetowców zaskoczyło kilka naprawdę ciekawych produkcji, które
opisujemy, z wszystkimi dostępnymi szczegółami, w naszej obszer-
nej relacji z GC 2007. Poza tym w numerze znajdziecie także
beta-testy Wiedźmina (pierwsze prawdziwe granie, bez
twórców podpowiadających za plecami, co robić, żeby
czegoś nie zepsuć) i kilku innych oczekiwanych premier (m.in.
PES 2008, FM 2008), a także zestaw mocnych recenzji. Wśród nich
szczególnie polecamy pierwszy w Polsce test BioShocka, rozpoczy-
nającego wielki wysyp doskonałych (mamy nadzieję) tegorocznych
powakacyjnych hitów. Ten i inne teksty sprawiły, że wyszedł nam
naprawdę gruby numer (ma prawie 90 stron!), jest więc co czytać.
Nie zwracamy gitary – milej lektury!

Redakcja

Orange POP



setki minut i tysiące SMS-ów w pakietach

W Orange POP dostajesz do przesady dużo minut i SMS-ów w pakietach Szalone Tygodnie. Dzwon do wszystkich w Orange i na stacjonarne za 5 gr za minutę i SMS-uj za 0,5 gr.

Sprawdź na www.doprzesady.pl lub www.orange.pl

przyszłość jest jasna, przyszłość to Orange



Parkan II

Kontynuacja strategii z 2001 roku, tym razem reprezentująca zupełnie inny gatunek. **Parkan II to połączenie symulatora kosmicznego** a la Descent: Freespace, Frontier czy nawet seria X-Beyond the Frontier z... **FPS-em**, w którym obserwujesz akcję „z oczu” bohatera, przemierzającego powierzchnie planet z karabinem w dłoni.

Zabawę rozpoczyna menu główne, a w nim... rosyjska piosenka o gwiazdach, ale to tylko zabawny smaczek na początek poważnej produkcji, której ukończenie zajmie ci wiele czasu. Obszerna instrukcja znajduje się w katalogu, w którym zainstalowałeś grę, w podkatalogu Manual.

UWAGA (dla wersji CD): kiedy instalator spyta o drugą płytę CD, należy włożyć krążek z Wings of Honour.

MYSZKA:



strzelaj z działek laserowych
strzelaj rakietami

PODSTAWY STEROWANIA:

W S A D	steruj postacią/statkiem
T	zaznacz najbliższy cel
X	użyj/aktywuj
M	mapa gwiazdowa
F1	ekran pomocy
Esc	wyjdź z aktywnych opcji

Wings of Honour: Battles of the Red Baron

Zręcznościowa „samolotówka” polskich programistów ze studia City Interactive. Zaskoczy cię jej poziom: **jest bardzo grywalna i – mimo wykorzystania stosunkowo prostego silniczka graficznego – bardzo efektowna**. A poza tym daje okazję udowodnić największym asom przestworzy okresu I wojny światowej, kto tak naprawdę rządzi na niebie. Ty!

UWAGA – jeśli masz wersję CD, przy uruchamianiu gry w napędzie musi się znajdować płyta nr 1!



PODSTAWY STEROWANIA:

W S	zwiększ/zmniejsz ciąg
Q	zmień aktywną broń
F9 F12	polecenia dla skrzydłowych

MYSZKA:



strzelaj z działek
strzelaj rakietami/
bombami

Commandos 2

W Kolekcji Clicka przypominamy klasyczną grę strategiczną firmy Pyro, która wyznaczyła standardy dla tego typu produkcji (naśladowane potem choćby w Desperados). **Jesteś gotów, by pomóc aliantom w zwycięstwie w II wojnie światowej?**

MYSZKA:



wskaż cel/wybierz
czynność
wybierz żołnierza

CD1

• Pełna wersja:
Parkan II

• Freeware:
Softys

CD2

• Pełna wersja:
Wings of Honour: Battles of the Red Baron

DVD

• Pełne wersje:
Parkan II
Wings of Honour: Battles of the Red Baron
Commandos 2

• Wersje demo:
BioShock
Medal of Honor: Airborne
Two Worlds
World in Conflict

• Freeware:
Softys

Zawartość płyt
CLICK! 10/2007

WIEDZMIIN

CZAS NA FINAL!

Zebrałiśmy wszystkie fotki i po długich namysłach wybraliśmy sześciu finalistów. Zdecydowały różne czynniki: praca włożona w wykonanie kostiumów, podobieństwo do Geralta, a także poczucie humoru lub... płęć. Reszta należy do was: to wy zdecydujecie, kto zdobędzie nagrodę główną, a komu przypadną nagrody pocieszenia.

03



04



05



06



SPOŚRÓD OSÓB GŁOSUJĄCYCH DROGĄ SMS-OWĄ WYBIERZEMY SZCZĘŚLIWCÓW, KTÓRZY OTRZYMĄJĄ:

- procesor AMD Athlon 64 X2,
- pakiety gier RPG (Gothic 3, NWN 2, Jade Empire, Fable, Titan Quest, Guild Wars: Factions, Guild Wars: Nightfall),
- książki Andrzeja Sapkowskiego z autografem!

By wziąć udział w konkursie, należy wysłać SMS z propozycją zwycięzcy.

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.WIEDZ.X** gdzie X to numer fotki, która twoim zdaniem zasługuje na zwycięstwo (od 01 do 06), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.

Fundatorami nagród są firmy:

AMD
Smarter Choice

super
NOWA

PowerColor
Unleash the Gaming Power

CDPROJEKT

iiyama

KOLEKCJA
CLICK!
TYLKO NA DVD



SERWERY DEDYKOWANE KIMSUFi



109 PLN
netto/m-c

- * 160GB Dysk twardy!
- * 100Mbps Przepustowość!
- * Bez limitów transferu!

OVH - LEPIEJ NIŻ W DOMU!



Nie stać Cię na drogi hosting?! Dodatkowe usługi kosztują?

A może szukasz serwera bez limitów transferu i bez kosztów instalacji, z umową już od 1-go miesiąca?

Duży wybór dystrybucji Linuksa, FreeBSD, Windows, darmowa reinstalacja systemu, monitoring 24/7, wykresy MRTG, tryb netboot, zdalny reboot sprzętu, tryb rescue z panelem diagnostycznym, konsola vKVM, oraz wiele innych.

Wszystko to oferujemy w cenie serwera!

www.ovh.pl

NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE



W serii **TOPSELLER** znajdziesz gry:

- Act of War Złota Edycja • Dark Messiah of Might and Magic • Dragonshard • Empire Earth II Złota Edycja • Eragon
- F.E.A.R. • F.E.A.R.: Extraction Point • Fahrenheit • Joint Task Force • Rise of Nations: Rise of Legends
- SWAT 4 Złota Edycja • The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie • Titan Quest • ToCA Race Driver 3
- Tycoon City: New York • Worms 4: Totalna Rozwątka

Już wkrótce kolejne hity w serii:

- Broken Sword: Anioł Śmierci • Cezar IV • Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata • Scarface: Człowiek z blizną
- The Guild 2 • The Guild 2: Piraci Starego Świata

TOPSELLER.GRAM.PL

TOPSELLER to zupełnie nowa, rewelacyjna seria gier komputerowych! Stworzona została z myślą o wszystkich, dla których najważniejsza jest sama gra, a nie masa zbędnych bajerów. Dzięki temu każdy z fantastycznych tytułów z serii **TOPSELLER** kosztuje tylko **39,99 zł!** Płać tylko za gry, a nie za dodatki!



© 2007. TOPSELLER jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NIE PŁAĆ ZA ZBĘDNE BAJERY!



TOPSELLER

NOWA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH!
SZUKAJ W SKLEPACH OD 27 WRZEŚNIA!

SERIE POLECAJA

CLICK!

...radiostacja...

WP.PL

GIC

22-26.08.2007, Lipsk, Niemcy

GAMES CONVENTION

Okazuje się, że wcale nie trzeba lecieć dziesięć godzin na inny kontynent, by zobaczyć najnowsze gry.

Tegoroczne targi Games Convention zaskoczyły rozmachem oraz tym, że właśnie tu, a nie na E3, pokazano kilka dużych tytułów.

Ogromna skala i duże powodzenie tegorocznej edycji targów GC to dobre wiadomości dla polskich graczy. Niezależnie od tego, czy Games Convention zajmie w branżowym kalendarzu pozycję E3 (o tym, dlaczego raczej do tego nie dojdzie – za chwilę), nikt już nie wątpi, że **jest to impreza, która wyrobiła sobie markę i przyciąga największych wydawców gier na świecie**. Otwarta formuła, dzięki której na teren targów wejść może każdy, kogo stać na bilet (wydatek rzędu – średnio – 10 euro), sprawia, że niedaleko od polskiej granicy można zobaczyć najważniejsze nadchodzące produkcje na długo przed ich premierą. Miejmy tylko nadzieję, że za rok GC nie zostanie przeniesione – o czym mówiło się w kulisach – do Hamburga lub Kolonii.

Te plany to bezpośredni skutek sukcesu, jaki Games Convention odniosło. Kiedy organizatorzy szukali miejsca na zorganizowanie pierwszej edycji tej imprezy, jedynie władze Lipska wyraziły zainteresowanie i wsparcie dla tego projektu. Teraz, gdy GC przyciąga setki tysięcy gości i z roku na rok zajmuje coraz więcej przestrzeni (tym razem, poza dodatkową halą na terenie targów, wiele wydarzeń dla publiczności miało miejsce także na stadionie położonym bliżej centrum Lipska), wydarzenie stało się łakomym kąskiem, który przynosi pokaźne zyski całemu miastu.

Tym bardziej dziwi, że **mimo licznych zapowiedzi (sprzed roku, dwóch, a nawet trzech) wciąż mówi się tu głównie w języku niemieckim, w nim prowadzona jest część prezentacji**, a komputery w centrum prasowym mają klawiatury „QWERTZ”. To na pierwszy rzut oka detale, ale

właśnie one – oraz ocean dzielący USA i Europę – sprawiają, że Amerykanów było tu mało, a to oni są wciąż najważniejszymi klientami dla takich firm, jak EA, Activision czy Take Two. I właśnie dlatego, mimo niepotrzebnych zmian w formule, E3 raczej nie straci na znaczeniu.

Bardziej europejski – a dokładniej niemiecki – charakter targów widoczny był w doborze pokazywanych tytułów, w tym także tych, które po raz pierwszy zaprezentowano właśnie na GC. Far Cry 2, Borderlands czy Prototype to produkcje o uniwersalnym charakterze, które spodobać się mogą pod każdą szerokością geograficzną i chyba tylko brak czasu sprawił, że nie pojawiły się na E3. W Lipsku jednak dużo bardziej widoczne były gry PeCetowe (a przynajmniej wydawane równolegle na konsole i PC), więcej było też strategii, gier ekonomicznych, przygodówek i FPS-ów, czyli gatunków w Niemczech najpopularniejszych.

Koncert w filharmonii z muzyką z gier to stały element GC.

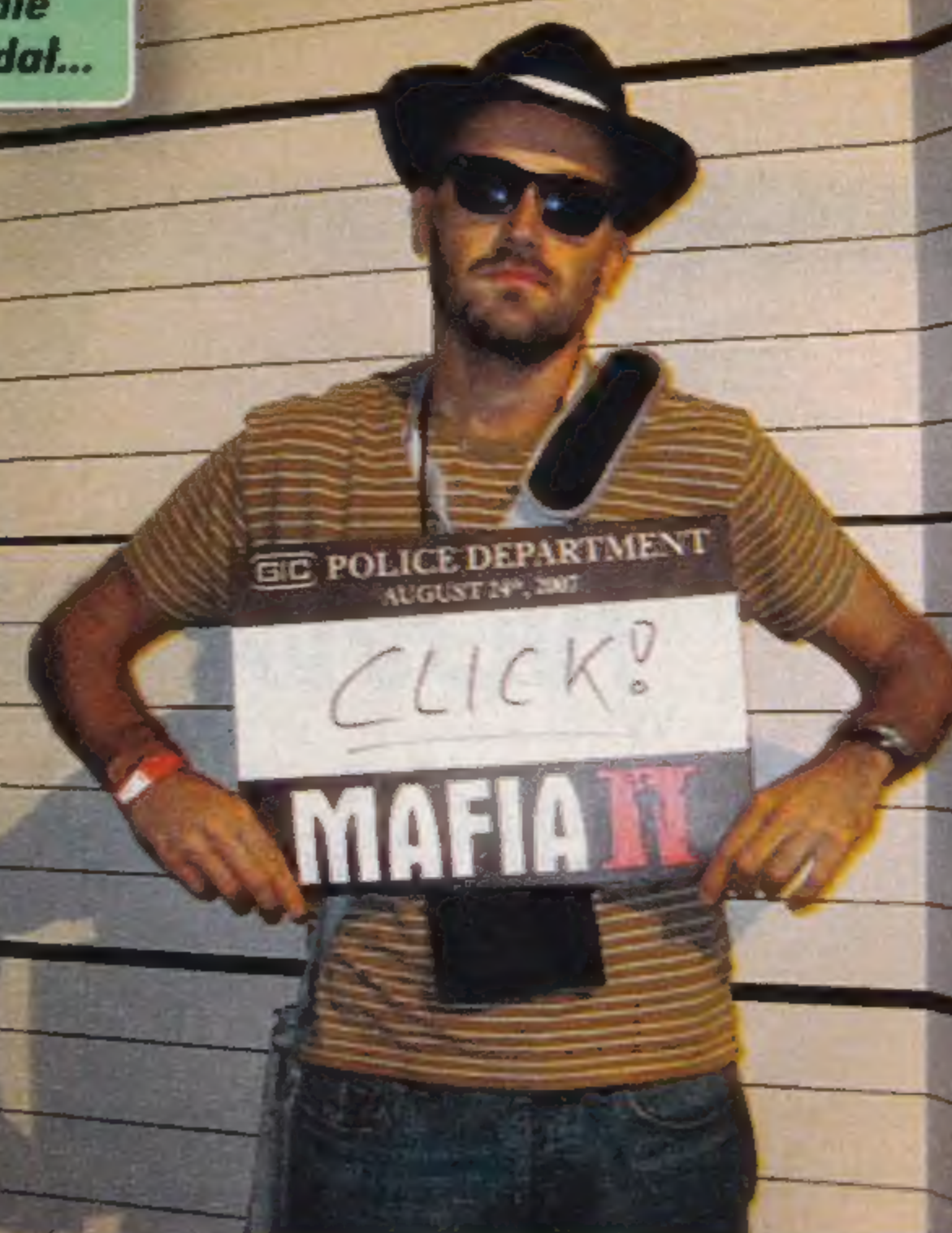


Bartman – Simpsonowie byli promowani w bardzo fajny sposób.



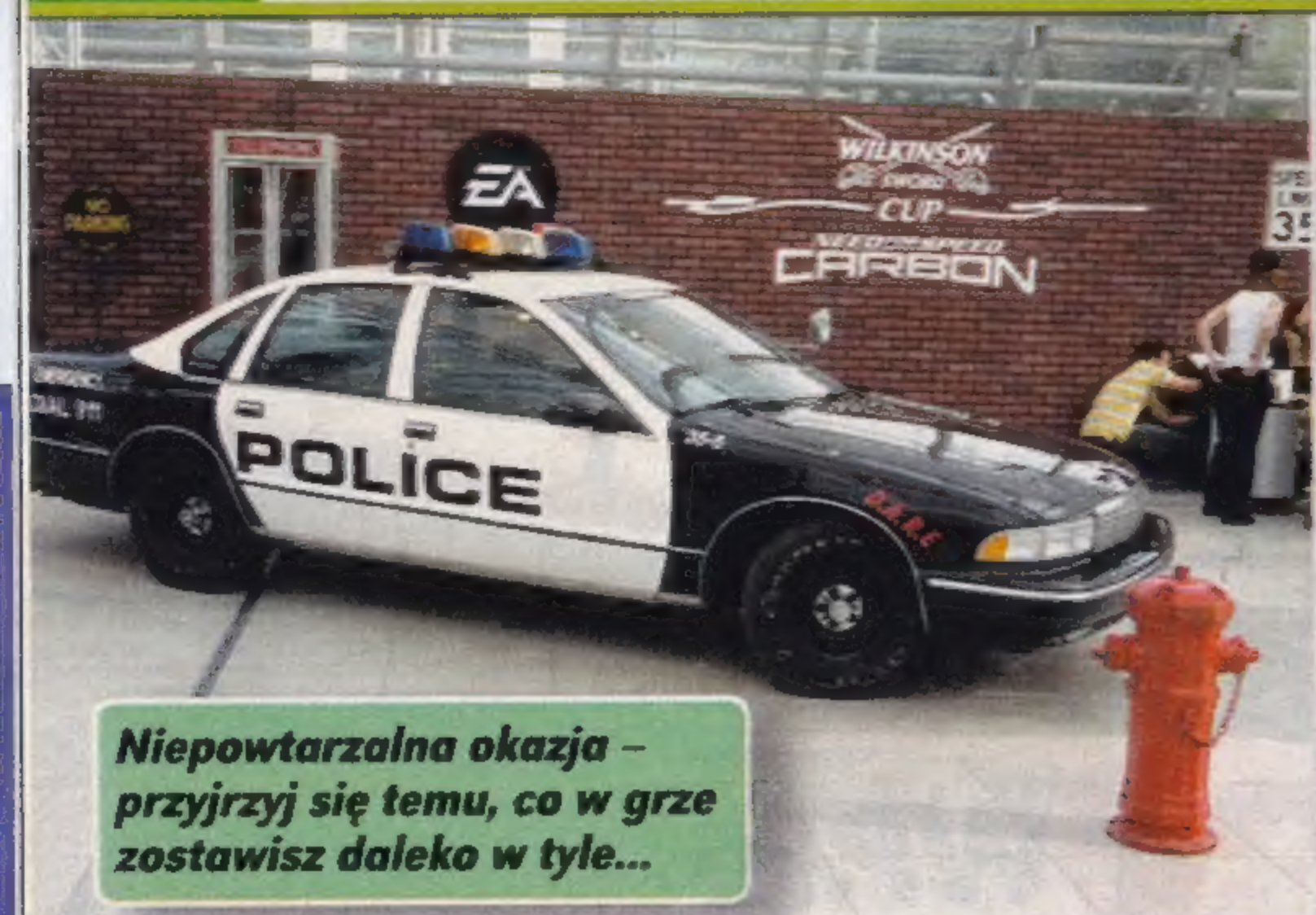
Mają naszego! Don Rednacho jednak już nie w takie tarapaty wpadał...

2,0m



Niepowtarzalna okazja – przyjrzyj się temu, co w grze zostawisz daleko w tyle...

Chłopaki z PGS Poker Strategy miały kolejny powód do radości.



Gadżety

Jak zwykle na targach poświęconych grom, szczęśliwcy mieli okazję zdobyć całe torby najróżniejszych gadżetów. Najzabawniejsze i najbardziej oryginalne z naszych łupów to...

Wiatraczek USB

Bez logo gry, za to rozdawany wszystkim dziennikarzom przez organizatorów GC.

Ping-pong Tischtennis

Promuje grę Table Tennis firmy Rockstar w wersji niemieckiej i na konsolę Wii.

Żel do włosów Mercenaries 2

To po to, by wystylizować fryzurę na Mattiasa Nilssona, jednego z bohaterów gry.

Nadmuchiwana bazooka

Rozdawana fanom Codename: Panzers - Cold War. Idealna dla terrorystów.

Okulary Gordona Freemana

Gustowne „pingle” w czarnych oprawkach, z napisem Valve po bokach.

Co ciekawe, nawet Randy Pitchford, szef studia Gearbox, twórca m.in. gry Borderlands, dał się „zgermanic” i opowiadając o swoim nowym projekcie, na określenie gatunku używał sformułowania „egoshooter”, popularnego tylko u naszych zachodnich sąsiadów.

Prawdziwych nowości było naprawdę dużo – na kolejnych stronach znajdziesz większe zapowiedzi kilku wybranych tytułów i mniejsze notki poświęcone produkcjom nie tak ważnym lub pokazywanym tylko w szczątkowej formie (jak Operation Flashpoint 2). Taką relację z GC spokojnie można by jeszcze przedłużyć, dlatego też do wielu gier będziemy wracać w nadchodzących miesiącach. Atrakcji w tym numerze byłoby jeszcze więcej, ale kilka zapowiadanych tytułów w ostatniej chwili spadło z grafika (np. Ascend to Power, nowa strategia od Ubisoftu), a parę innych jest objętych tzw. embargiem, czyli blokadą informacyjną, która sprawia, że możemy o nich pisać dopiero za miesiąc czy dwa (szkoda, że nie jesteśmy w stanie opowiedzieć np. o nowym projekcie Tima Schafera, twórcy Day of the Tentacle, Full Throttle i Psychonauts).



**TYLKO
TERAZ**
Ściągnij gry
za darmo
na komórkę
PLAY

WWW.PLAYMOBILE.PL



Kiedy Conan idzie na łowy, jego tron nie odpoczywa...

się ogromnym zainteresowaniem publiczności, a najlepsi zawodowi gracze (w tym polski team PGS Poker Strategy, mistrzowie świata w Counter-Strike'u) traktowani byli jak prawdziwe gwiazdy. A jeśli już o „naszych” mowa – na targach widoczne były również rodzime firmy, na czele z CD Projekt (duże stoisko Wiedźmina), Techlandem (pokazy Warhound i Dead Island) czy City Interactive (chwalili się Terrorist Take-down 2 na silniku Jupiter z gry F.E.A.R.). Byliśmy i my – a to, co udało się nam zobaczyć, relacjonujemy na kolejnych stronach.

7164 KONKURS SMS

Teraz najlepsze – wszystkie opisane gadżety (za wyjątkiem bazooki, której emter nie chce oddać) plus kilka innych fantów z GC (koszulki, torba na ramię itd.) przekazemy jednej z osób, które prawidłowo odpowiedzą na proste pytanie:

Kto cię bardziej kocha?

- A. Click
- B. Inne magazyny o grach

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.GC.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A** lub **B**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **8 października 2007 r.**



Niektóre hostessy tak się kleiły do Rednacza, że organizatorzy musieli je zamknąć.

wanej rampie pokazujący swoje niemałe umiejętności itd. Były też inne atrakcje: diabelskie koło z wielkim logo Halo 3 oraz najróżniejsze konkursy i turnieje, po części czysto losowe, po części wymagające pochwalenia się autentyczną sprawnością.

W tym miejscu warto wspomnieć – a to kolejna rzecz specyficzna dla Niemiec – o bardzo silnej obecności na imprezie tematów, firm i ludzi związanych z cybersportem. W Lipsku odbyły się pokazowe mecze w ramach ESL Extreme Masters Supercup, finały Mistrzostw Europy (European Nations Cup, wygrane przez Polaków!) oraz wręczenie prestiżowych nagród eSports Award (trzy dla naszych reprezentantów). Wszystkie te wydarzenia cieszyły

BOIR DEIRLANDS

Pandora to nie tylko mityczna właścicielka puszek po brzegi wypełnionej wszelakimi plagami, ale także planeta, której sekretów również lepiej nie odkrywać. Kłopot w tym, że... mogą wyjść same.

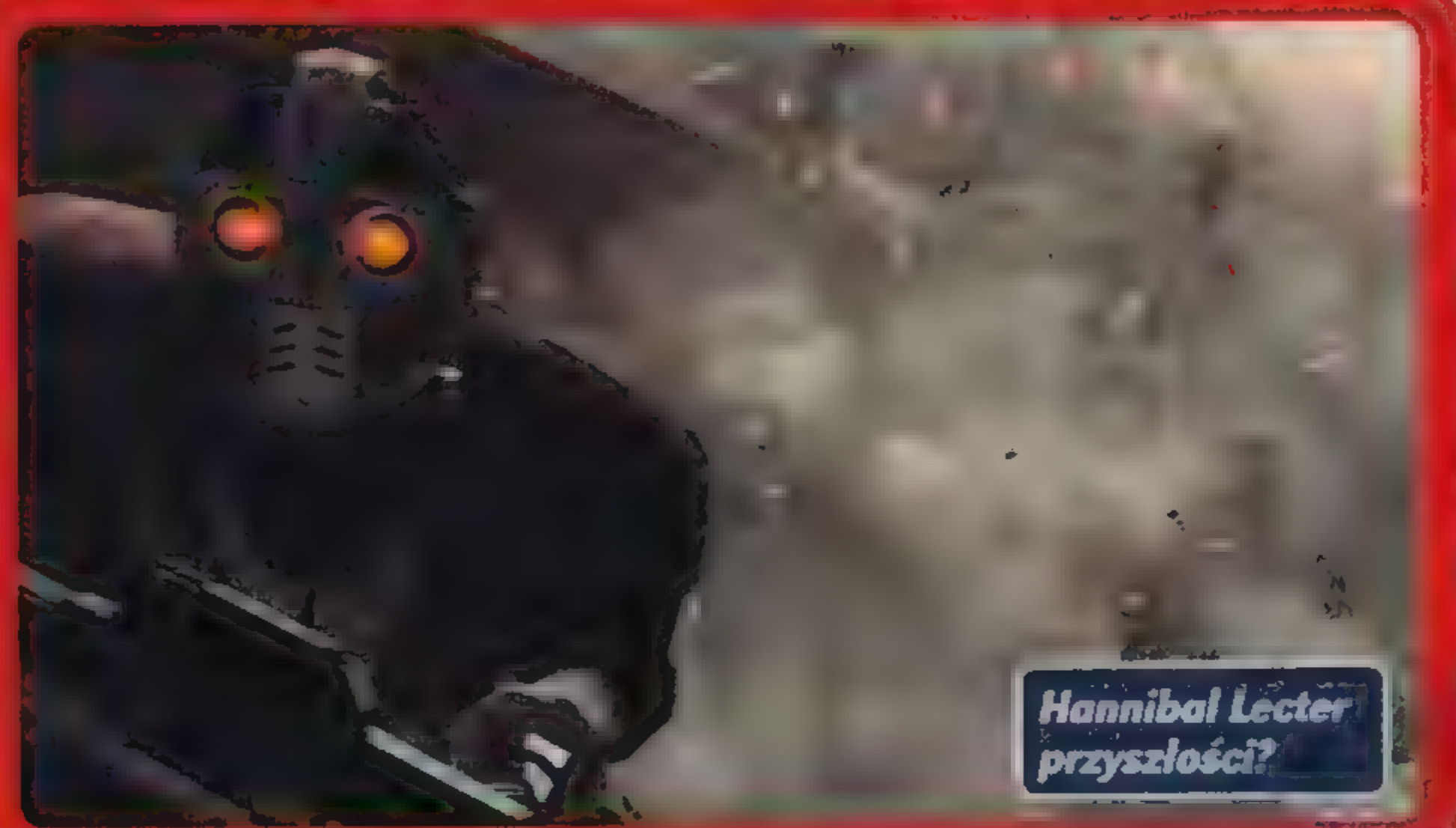
Gearbox to studio doskonale znane fanom FPS-ów – ostatnio głównie z wiecznie „już-prawie-gotowego” *Brothers in Arms: Hell’s Highway*. Produkcja tego tytułu ciągnie się tak być może dlatego, że równocześnie – od osiemnastu miesięcy! – developer pracuje nad innym projektem, którego istnienie ujawniono zaledwie kilka dni przed rozpoczęciem Games Convention. Była to **pierwsza gra, którą miałem okazję zobaczyć w Lipsku i... od razu trafiłem na jeden z najlepszych tytułów tu prezentowanych.**

Akcja Borderlands toczy się na planecie o nazwie Pandora, niedługo wcześniej skolonizowanej przez mieszkańców Ziemi, eksplorujących galaktykę z nadzieją odnalezienia szczęścia i fortuny w innych układach gwiazdnych. Ludzkość opracowała dość nietypową metodę kolonizacji – polega ona na wysyłaniu w przestrzeń kosmiczną statków, które rozbijają się na obcych planetach w tak przemyślny sposób, że z ich części składowych można zbudować budynki w nowej osadzie najpotrzebniejsze.

Pokaz rozpoczął się w takiej właśnie osadzie (noszącej nazwę New Haven). **Głównym bohaterem jest jeden z jej mieszkańców – po części najemnik, po części łowca przygód.** Takich jak on jest na Pandorze wielu i być może dlatego *Borderlands* opracowane zostało w taki sposób, by całą grę lub wybrane jej fragmenty można było przejść w trybie co-op, i to na cztery osoby.

Zebranie takiej kompanii będzie potrzebne choćby po to, by zwiększyć

Szybcy i wściekli spotykają się w nocy...



Hannibal Lecter przyszłości?

szanse na przeżycie w ekstremalnie nieprzyjnym środowisku Pandory. Na życie bohatera i jego kompanów czyhać będą zarówno przeciwnicy z grubsza przypominający ludzi (głównie bandyci, łupiący podróżnych przemierzających bezdroża *Borderlands*), **jak i niezwykle bestie zamieszkujące powierzchnię planety.**

To te istoty stanowią będą największe zagrożenie – gra zaczyna się podczas tutejszej wiosny (pory roku trwają jednak dłużej niż na Ziemi), właśnie wtedy, kiedy najgroźniejsze monstra zaczynają się budzić z zimowej hibernacji. Podczas pokazu miałem okazję zobaczyć trzy takie paskudy – czteronożne psiaki z metalizującą skórą, latające płaszczyki zaopatrzone przez naturę w ogon z groźnym kołcem oraz **zwierzęta przypominające skrzyżowanie słonia z no-**

sorożcem, tyle że kilkukrotnie większe, z ciałem pokrytym ropiejącymi otworami, w których żyją wspomniane wcześniej fruwaki. Nawet jeśli stwory te budzą autentyczne obrzydzenie, trzeba pochwalić twórców za pomysłowość – podobnych „zwierzaczków” będzie w grze dużo więcej, wymieniona trójka to tylko

Pistolety, karabiny i lasery generuje system, który potrafi stworzyć ponad 500 tysięcy różnych broni.

drobna część tego, co zamieszkiwać będzie różne regiony *Borderlands* (w Lipsku pokazywano mroczne jaskinie Mud Coast i lśniące białą Salt Fields).

Na szczęście programiści zadbali o to, byś do walki z takim przeciwnikiem mógł stanąć odpowiednio przygotowany. **Jednym z najmocniejszych elementów gry ma być arsenał oddany do dyspozycji gracza.** Według zapowiedzi, *Borderlands* ma udostępniać tyle różnego rodzaju broni, ile... wszystkie wydane

do tej pory strzelanki na PC, Xboxa 360 i PS3 razem wzięte. Jak to możliwe? Pistolety, strzelby, karabiny, lasery itd. generowane będą przez specjalny system, który jest w stanie stworzyć ponad 500 tysięcy kombinacji różnych części składowych pukawek – w efekcie każda z nich będzie charakteryzować się innymi współ-

czynnikami (m.in. pojemność magazynka, celność, odrzut itd.) oraz wyglądem. O parametrach uzbrojenia informuje okienko pojawia-

jące się u dołu ekranu, w czytelny sposób pokazujące, w czym nowa spluwa jest lepsza od posiadanej, a w czym gorsza. Jednocześnie już na pierwszy rzut oka będzie można określić jej cechy – np. karabin z długą lufą zapewni lepszą celność, a duży magazynek jest równoznaczny z większą jego pojemnością.

Poza bronią palną **bohater będzie mógł korzystać również z pojazdów, które wyglądem przypominają bojowe terenówki żołnierzy**



przyszłości z typowego kina sci-fi. Fragment pokazu poświęcony był walce z użyciem samochodów i przywoływał na myśl sceny z filmu „Mad Max”. Przy okazji – jesteśmy świadkami jakiejś sezonowej mody, bo przecież identyczny styl graficzny (a częściowo także podobną rozgrywkę) oferować ma Rage studia id Software (piszemy o tym w newsach na str. 48). Ciekawe jest to, że podczas sekwencji „jeżdżonych” w trybie co-op jeden z graczy jest kierowcą, drugi zaś obsługuje działko, w które wyposażona jest większość pojazdów, ale w każdej chwili role mogą się odwrócić, a zamiana pozycji zajmuje postaciom na ekranie ledwie ułamek sekundy. O samochodach wiadomo jeszcze tylko tyle, że będzie je można modyfikować (pod względem parametrów i wyglądu), ale tego elementu ekipa z Gearbox nie chce na razie dokładniej prezentować.

Niewiele wiemy również o systemie rozwijania umiejętności bohatera – o tym szef studia, Randy Pitchford, na razie nie mówi, by miłośnicy gatunku FPS (a do nich gra jest kierowana), nie odnieśli wrażenia, że Borderlands jest erpegim. Pewne jest tylko to, że wraz z wykonywaniem pewnych czynności

(strzelaniem, bieganiem, skakaniem) ich skuteczność rośnie – to rozwiązanie podobne do tego ze zręcznościówki Crackdown na konsolę Xbox 360.

Tak duża liczba niewiadomych to normalna rzecz w przypadku projektu, który ukaże się za ok. półtora roku. Nawet jednak na tym etapie Borderlands wygląda bardzo interesująco – i to nie tylko dlatego, że grę napędza zmodyfikowany Unreal Engine 3 (podobno na widok tego, co udało się Gearbox osiągnąć, twórca tego silniczka, Mark Rein, powiedział tylko z zazdrością: „I hate you guys!”). Już teraz wpisz ten tytuł na listę „najbardziej oczekiwanych”.

Borderlands

Producent:
Gearbox

Dystrybutor PL:
Cenega

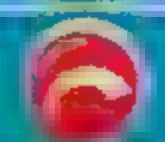
<http://www.borderlandsthegame.com/>

Premiera: IV kwartał 2008

Systemy: FPS



ciekawy świat • 500 tysięcy pukawek • grafika • swoboda rozgrywki



projektowana z myślą o trybie co-op – oby dało się grać w pojedynkę

Gearbox udowadnia swoją wysoką klasę! Zapowiada się ciekawa walka – Borderlands kontra Rage. Który tytuł okaże się lepszy?

Autor: Foch77

SAMODZIELNY DODATEK
DO NAJPOPULARNIEJSZEJ
GRY UBIEGLEGO ROKU!

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

TRIBES OF THE EAST

Stań na czele
nowej, potężnej rasy
stworzonej
by palić,
grabić
i plądrować

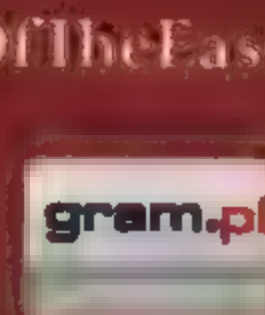
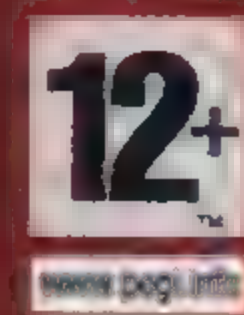


UWAGA - NIE WYMAGA
PODSTAWOWEJ WERSJI GRY!

59⁹⁹

PL

PREMIERA – PAŹDZIERNIK 2007!



www.gram.pl/TribesOfTheEast

CODENAME: PANZERS COLD WAR

Kilka lat po zakończeniu II wojny światowej w okupowanym przez siły międzynarodowe Berlinie wybucha zupełnie nowy konflikt...

Akcja Cold War osadzona została w 1949 roku. W podzielnym między siły Zachodu i Związek Radziecki Berlinie dochodzi do poważnego incydentu – sowiecki myśliwiec strzela do amerykańskiego samolotu transportującego żywność dla zachodniej części miasta. Kilka godzin później na ulicach metropolii dochodzi już do regularnych starć między wojskami niedawnych sojuszników.

W grze pojawią się autentyczne jednostki z tego okresu, w tym nowoczesne odrzutowce oraz helikoptery. Kilka ciekawych opcji zaoferuje piechota: do każdego oddziału będziesz mógł przydzielić dowódcę – np. medyk posiada umiejętność zbudowania szpitala polowego, a zielony берет – kopania tuneli, które umożliwiają szybkie i bezpieczne przemieszczanie żołnierzy po mapie.

Gra pozbawiona będzie tradycyjnej rozbudowy bazy, a jednostki zakupisz przed rozpoczęciem misji. Walutą w Cold War będą punkty prestiżu zdobywane podczas wykonywania zadań. Na mapach znajdują się miejsca strategiczne, po zdobyciu których zyskasz kontrolę nad przyległym obszarem oraz zarobisz dodatkowe punkty prestiżu. Czasem pojawią się również specjalne



Nasz helikopter na żywo przekazuje państwu informacje o korkach na ulicach Berlina.

ładowiska helikopterów, z których wiesz posilki. Wsparcie uzyskasz także wzywając spoza mapy eskadrę myśliwców lub kierując zmasowanym ogniem artyleryjskim. Kampania dla jednego gracza składać się będzie z 18 misji, w trzech pokierujesz Rosjanami, w pozostałych – wojskami Zachodu. Misje będą dość zróżnicowane – od typowych starć w polu po zadania szpiegowskie na tyłach wroga.

Gra pozbawiona będzie tradycyjnej rozbudowy bazy, a jednostki zakupisz przed rozpoczęciem misji.

Spore wrażenie robią możliwości nowej wersji autorskiego silnika Stormregionu – Gepard. Efekty wybuchów wyglądają rewelacyjnie, engine pozwala także na wykonanie niezwykle szczegółowych modeli jednostek i otoczenia. Świat gry będzie całkowicie interak-



TeleTank – w 30 minut dostarczymy czołgi w każdy rejon miasta. Wystarczy jeden telefon!



Dzięki pomocy rządu USA nasze boisko zyska nową, podgrzewaną napalmem murawę.

tywny – rozwalić będzie można

praktycznie wszystko, dodatkowo w grze zastosowano realistyczną fizykę obiektów oraz kolarzający się ze strzelankami system rag-doll (użyto go m.in. zamiast skryptowanych animacji śmierci żołnierzy). Możliwości silnika zaprezentowano na przykładzie dźwigu stojącego pośród budynków. Ostrzeliwany z różnych stron w bardzo realistyczny sposób ulegał uszkodzeniom, zaś prze-wracając się, niszczył otoczenie.

Przyjrzelśmy się również zmiennym warunkom pogodowym. Kiedy pada deszcz, na ulicach

formują się kałuże, a przy maksymalnym zbliżeniu kamery zobaczysz nawet krople wody rozbijające się o ich taffe. Wraz ze zmianami pór dnia i nocy zmieniać będzie się też oświetlenie obiektów (np. biały kadłub stojącego na lotnisku samolotu

podczas wschodu słońca pokrył się złotem pierwszych promieni poranka, zaś w nocy wyglądał na szary) oraz rzucające przez nie cienie.

Nowa część Codename: Panzers pod wieloma względami przypominała mi Kompanię Braci. To nie zarzut, wręcz przeciwnie – Cold War zapewni nam masę równie widowiskowej i bardzo dynamicznej akcji osadzonej w rzadko wykorzystywanych realiach.

Codename: Panzers – Cold War

Producent: Stormregion Dystrybutor PL: Electronic Arts

<http://www.panzers-coldwar.com/>

Premiera: początek 2008

Getunek: RTS

piękna grafika • dynamiczna akcja • ciekawy okres historyczny

półki co – nie stwierdzono

Graficznie wygląda naprawdę niezle, ale największą zaletą Cold War będzie niesamowicie dynamiczna akcja.

Armed Assault 2

Data premiery:
IV kwartał 2008

Armed Assault 2 łatwo było przegapić – Bohemia Interactive bardziej chwaliła się dodatkiem do pierwszego ArmA (z podtytułem Queen's Gambit) niż prawdziwym sequelem. Może dlatego, że jest on jeszcze na wstępnym etapie prac – gra powinna ukazać się przed 2009 rokiem, kiedy to toczy się jej akcja. Tym razem bić się będziesz w fikcyjnej Charnarusi, dzielnymi marinesami ratując ludność cywilną przed dyktatorem. Twórcy obiecują zaawansowaną technologię, jeszcze więcej realizmu, ale... obecnie wciąż borykają się z bugami (czołgi zapadające się w drogę itd.), które położyły przecięż jedynek.



Operation Flashpoint 2

Data premiery:
IV kwartał 2008

Mimo wcześniejszych zapowiedzi Codemasters pokazało na Games Convention nie grywalny kod, a... prezentację na slajdach i kilka efekciarskich filmików o broniach dostępnych w grze. Jakie więc będzie Operation Flashpoint 2, tego wciąż nie wiemy – pewne jest jednak, że twórcy stawiają na realizm symulacji pola walki, uzyskany m.in. za sprawą szczegółowej oprawy graficznej generowanej przez silnik Neon (ten od... Colin McRae: DiRT). To on ma ożywić wyspę Skira i puścić w ruch walczące tu ze sobą wojska USA i Chin.



Dla jednych śmiertelne zagrożenie...



PATRONI
MEDIALNI



Newsweek



www.thewitcher.com

FAR CRY 2

Druga część jednego z najlepszych FPS-ów ostatnich lat zapowiadała się na jedną z największych atrakcji Games Convention. Tymczasem...

Na pierwszy na świecie pokaz Far Cry 2 poszliśmy – kilkusobowa ekipa Clicka – pełni dobrych myśli. Mieliśmy nadzieję, że skoro autorzy tyle zwlekali z oficjalnym zaprezentowaniem tytułu, mają w zanadrzu coś na prawdę ekstra. Tym bardziej że naturalny konkurent, Crysis, był już dostępny w całkiem grywalnej wersji na otwartym dla każdego stoisku.

Żeby nie było wątpliwości: **FC2 nie jest przygotowywany przez tych samych ludzi, co jedynka.** Ze względu na różne zawirowania natury licencyjnej, Crytek stracił prawa do stworzonej przez siebie gry – jej sequel opracowywany jest przez studio Ubisoft Montreal. Jest to ekipa bardzo doświadczona, ma na koncie m.in. Prince of Persia czy serię Splinter Cell.

Pierwszy rzut oka na pokazywaną na Games Convention grę sprawił jednak, że poczulismy się, jakbyśmy trafili na

prezentację Crysisa, z którego wycięto kilka ciekawych pomysłów. Oczywiście **wszystko zaczyna się w dżungli, z identycznie jak w produkcji Cryteka odwzorowanymi drzewami, światłem przebijającym się przez liście itp.** Słowem: zupełnie nic nowego! Gdy jednak pierwsze zaskoczenie minęło, mogliśmy się przyjrzeć grze bliżej, a wtedy okazało się...

...że **podobna do Crysisa czy nie, wciąż zapowiada się na znakomity i jeden z najładniejszych FPS-ów na rynku.** Nie ma tu wtrętów science fiction, broń jest standardowa, przeciwnikami – z tego, co mogliśmy zauważyć – byli ludzie, nie żadni Obcy.

Poczulismy się, jakbyśmy trafili na prezentację Crysisa, z którego wycięto kilka ciekawych pomysłów.

Poruszanie się po terenie gry (autorzy obiecują 15 km²) będzie oczywiście możliwe również za pomocą różnych środków lokomocji. Oprócz standardowych dziupli zobaczyliśmy też parolotnię, pozwalającą na obejrzenie sobie świata z góry. Fajne – tego w Crysisie nie było.

Pewną nowością jest też wprowadzenie „kumpli” – postaci niezależnych, które, gdy pozyskasz ich sympatię, mogą ci pomagać. Czasem będzie to wsparcie ogniowe, innym razem pojawią się nieocze-

kiwanie po to, by cię „wskrzесиć”. Przy okazji – twórcy postawili na dość dziwny system leczenia. Podczas prezentacji nie zauważyliśmy żadnych apteczek, a hero uzupełniał energię poprzez... wydłubywanie kul z własnego ciała za pomocą noża. Makabra.

Ubi ma też kilka swoich pomysłów na to, jak zachwycić ludzi grafiką. Szczególnie efektowne są zmiany pory dnia i pogody. **Gdy nadchodzi burza i wzmaga się wiatr, trawa się kładzie, gałęzie łamią i ogólnie jest bardzo złowieszczo i efektownie.** Prawdziwy zachwyt wzbudził w nas też dym – jeden z lepszych, jakie można zobaczyć w PCetowych produkcjach.

Do premiery Far Cry 2 zostało jeszcze sporo czasu. Mamy nadzieję, że będzie on spożytkowany na większe odróżnie-

Jadę i jadę, a Zygmunta wciąż nie widzę...

W takich sytuacjach warto użyć tej gustownej monolornetki.

nie tego tytułu od Crysisa (który pojawi się już lada chwila). Jest jednak duża szansa, że Ubisoft stanie na głowie, by pokazać, iż może zrobić ten sequel lepiej, niż zrobiłby go Crytek.

Far Cry 2

Producent: Ubisoft Montreal Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.farcrygame.com/>

Premiera: II kwartał 2008

Genre: FPS

grafika jak w Crysisie • fizyka jak w Crysisie • pojazdy jak w Crysisie

paki co zdaje się, że Far Cry 2 jest wciąż o dwa kroki za Crysisem...

Gra została po raz pierwszy pokazana, więc ma duże szanse na rozwój. Póki co wydaje się tylko kółka nadchodzącego dzieła Cryteka.

Autor: Che

Conflict: Denied Ops

Data premiery: wiosna 2008

Piąta gra z serii Conflict, wcześniej zapowiadana jako Crossfire, przeniesie dwóch agentów CIA na tajne misje do Ameryki Południowej, wschodniej Europy i Afryki. Ten FPS ma kilka elementów, które każą zwrócić na niego uwagę: możliwość dowolnego przełączania się między żołnierzami i wydawania prostych rozkazów (co pozwala na stosowanie różnych taktyk), pomysłowe i mocarne pukawki czy niezły model niszczenia elementów otoczenia, który umożliwia m.in. strzelanie przez dziury po kulach w drewnianej ścianie. Zapowiedź za miesiąc!



They

Data premiery: 2009

FPS polskiej produkcji (dokładniej studia Metropolis, tego od Infernala), który jeszcze nie ma wydawcy, ale na pewno wkrótce go znajdzie, bo prezentuje się bardzo ciekawie. Na pierwszy rzut oka to typowa strzelanina, którą jednak wyróżniają dwa elementy: nietypowi przeciwnicy (roboty sterowane przez półprzezroczyste duchy przybyłe z kosmosu) oraz możliwość konfigurowania broni przy użyciu 250 elementów (co pozwala zmienić karabin szybkostrzelny w... wyrzutnię rakiet), a także różnych rodzajów malowań, nalepek itd. Więcej przeczytasz w przyszłym numerze!



...dla innych
po prostu praca.



PATRONI
MEDIA/NI



Newsweek

WP.PL

26T

www.thewitcher.com

PROTOTYPE

Assassin's Creed? To tylko przystawka przed Prototype. Liberty City? Prawdziwy Nowy Jork zobaczysz w produkcji studia Radical, nie w GTA IV.

Najbardziej efektowne Pe-Cetowe gry tegorocznych targów Games Convention to pełne fajerwerków i atrakcji Call of Duty 4: Modern Warfare i Crysis, ale to produkcje, które praktycznie są już gotowe i tylko czekają na wydanie. Na drugim miejscu – i to bardzo blisko – umieściłbym jednak Prototype, tytuł, o którym zaczęto mówić dopiero w lipcu, ukończony ledwie w 20%. Już teraz jednak robi on ogromne wrażenie, spuszczając nieco pary spod zapowiadanych na najbliższe miesiące Assassin's Creed i GTA IV.

Te dwa tytuły wymieniałem celowo, bowiem Prototype ma coś z obu. Akcja toczy się w Nowym Jorku, mieście poprzecinanym zatłoczonymi ulicami, odwzorowanym z dużą dbałością o szczegóły – przynajmniej na pierwszy rzut oka NYC wyglą-

da lepiej od Liberty City z trailerów nowego Grand Theft Auto, a Prototype ma oferować podobną swobodę rozgrywki. Bohaterem gry jest Alex Mercer, wysportowana, zakapturzona postać, przemieszczająca się wzdłuż ulic i w górę ścian budynków z gracją mistrzów parkouru lub... Altaira z Assassin's Creed. Alex potrafi jednak dużo więcej, bowiem jest tytułowym Prototypem, stworzonym w ośrodkach wojskowych nadczłowiekiem o niezwykłych umiejętnościach.

Wśród nich znajdują się m.in. możliwość pokrywania ciała specjalnym pancerzem, które chroni przed pociskami (ale zmniejsza mobilność), jak i wysuwania z dłoni kolców, zabójczych dla przeciwników w walce wręcz. **Najważniejsza specjalna umiejętność Alexa polega jednak na „wchłanianiu” ciał pokonanych wrogów, co sprawia,**

że bohater zamienia się w zabitego przeciwnika i przejmuje jego możliwości. W ten sposób „przyswojenie” DNA np. kapitana bazy wojskowej sprawia, że Mercer może przyzywać nalot z powietrza na wskazane cele. Alex posiada też kilka talentów bardziej

zarażonych. Nie zyskują oni jednak mocy podobnych do tych, którymi posługuje się bohater, ale stają się zmutowanymi monstrami opętanymi żądzą krwi. Prezentacja zakończyła się bitwą między siłami rządowymi (piechota, helikoptery i czołgi), czworonożnymi, wyrosniętymi mutantami i Alexem, co doprowadziło do totalnego armagedonu na jednym z nowojorskich skrzyżowań – z latającymi samochodami, szczątkami

ciał i panicznymi okrzykami cywili. **To wyświechtane stwierdzenie, ale na koniec naprawdę szukam szczęki na podłodze...** ☺

Alex jest tytułowym Prototypem, nadczłowiekiem o niezwykłych umiejętnościach.

tradycyjnych – potrafi korzystać z 20 różnych rodzajów broni, a także porywać i pilotować najróżniejszych rodzajów zabaweczek, poczynając od czołgów M1A1, a kończąc na helikopterach apache (a wszystko to w Nowym Jorku!!!).

Fabula gry będzie powiązana z przeszłością bohatera – kiedy rozpocznesz rozgrywkę, okaże się, że jest on pozbawiony wspomnień, i twoim zadaniem będzie przywrócenie mu pamięci. Strzępki informacji zdobędziesz, asymilując ciała niektórych przeciwników, a wtedy okaże się, że efektem ubocznym eksperymentów przeprowadzanych na ciele Alexa było stworzenie wirusa, który zaczyna rozprzestrzeniać się po mieście, zamieniając ludzi w tzw. Infected, czyli

Prototype

Producent: Radical Entertainment Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.prototypegame.com/>

Premiera: III kwartał 2008

Co nowego w grze?

swoboda ruchu • Alex Mercer zjada Altaira z Assassin's Creed razem z jego kapturem, sztyletami i „futurystycznym drugim dnem fabuły”
• grafika • tłumy (i chaos) na ulicach NYC

dla czego na premierę trzeba czekać prawie rok?

Jedną z najbardziej efektownych produkcji pokazanych na tego rocznym G/C. Gra, której już teraz można wróżyć wielki sukces.

Tak, kochanie, już da ciębie lecie...



Mafia II

Data premiery: nieznana

Jedną z bardziej zaskakujących premier Games Convention – 2K Games zdecydowało, że to właśnie Lipsk będzie najlepszym miejscem, by powieścić światu o tym sequele konkurenta Grand Theft Auto. Niestety, gra była obecna na targach wyłącznie w postaci krótkiego, przegadanego traileru, który nie pokazywał nic z rozgrywki. Nie zmienia to faktu, że spośród „ gier GC” ta jest jedną z ważniejszych, jeśli nie najważniejszą, więc na pewno do tego tematu jeszcze wrócimy, kiedy tylko twórcy pokażą coś więcej.



Totems

Data premiery: koniec 2008

Gia to mistrzyni akrobacji w stylu parkour. Eksplorując egzotyczną wyspę gdzieś na oceanie, zgłębi tajemnice mocy czterech żywiołów, zwiedzi dżunglę i ruiny starożytnych miast. Sprawnie i w widowiskowy sposób odbije się od ścian, aby wspiąć się na dach, przeskoczy nad urwiskiem i dotrze w nawet najbardziej niedostępne miejsca. Pełne baletowego piękna ruchy bohaterki przydadzą się także w walce z równie skocznymi wrogami. **Wszystkie akrobacje w Totems wykonasz za pomocą jednego klawisza** – a raczej wykona je specjalny system stworzony przez 10tacle, który zanalizuje otoczenie i dobierze odpowiednie ruchy.

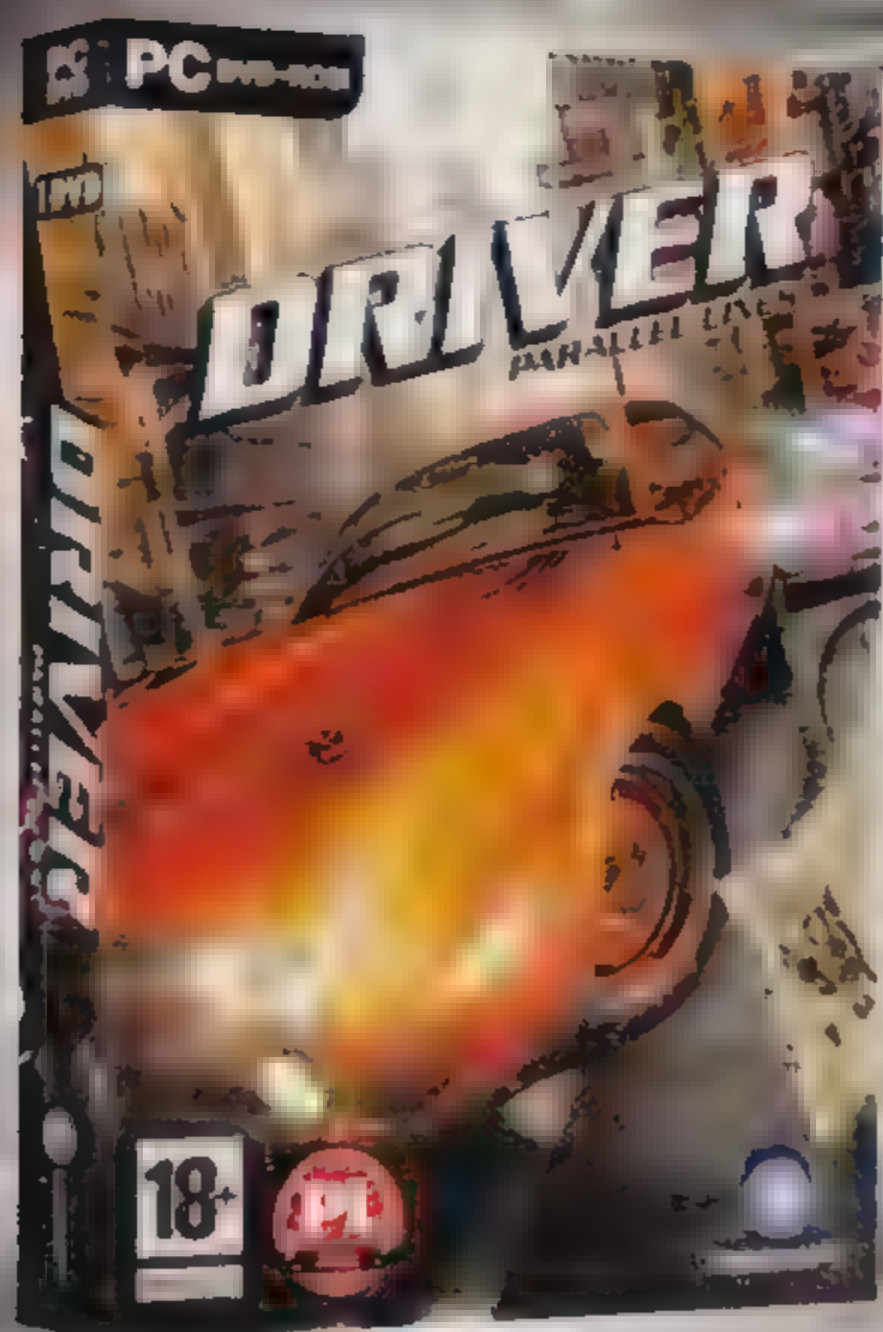


1978
LEFT LANE
2006
MANHATTAN
YEAR
EXIT ONLY

*Jeden człowiek.
Jeden wyrok.
Żadnych zasad.*

DRIVER

PARALLEL LINES™



Najlepsza gra z serii Driver! W sprzedaży od 27 września 2007!*



18+
www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
CDPROJECT

gram.pl

UBISOFT

WP.PL

99⁹⁰

PL
WERSJA KINOWA

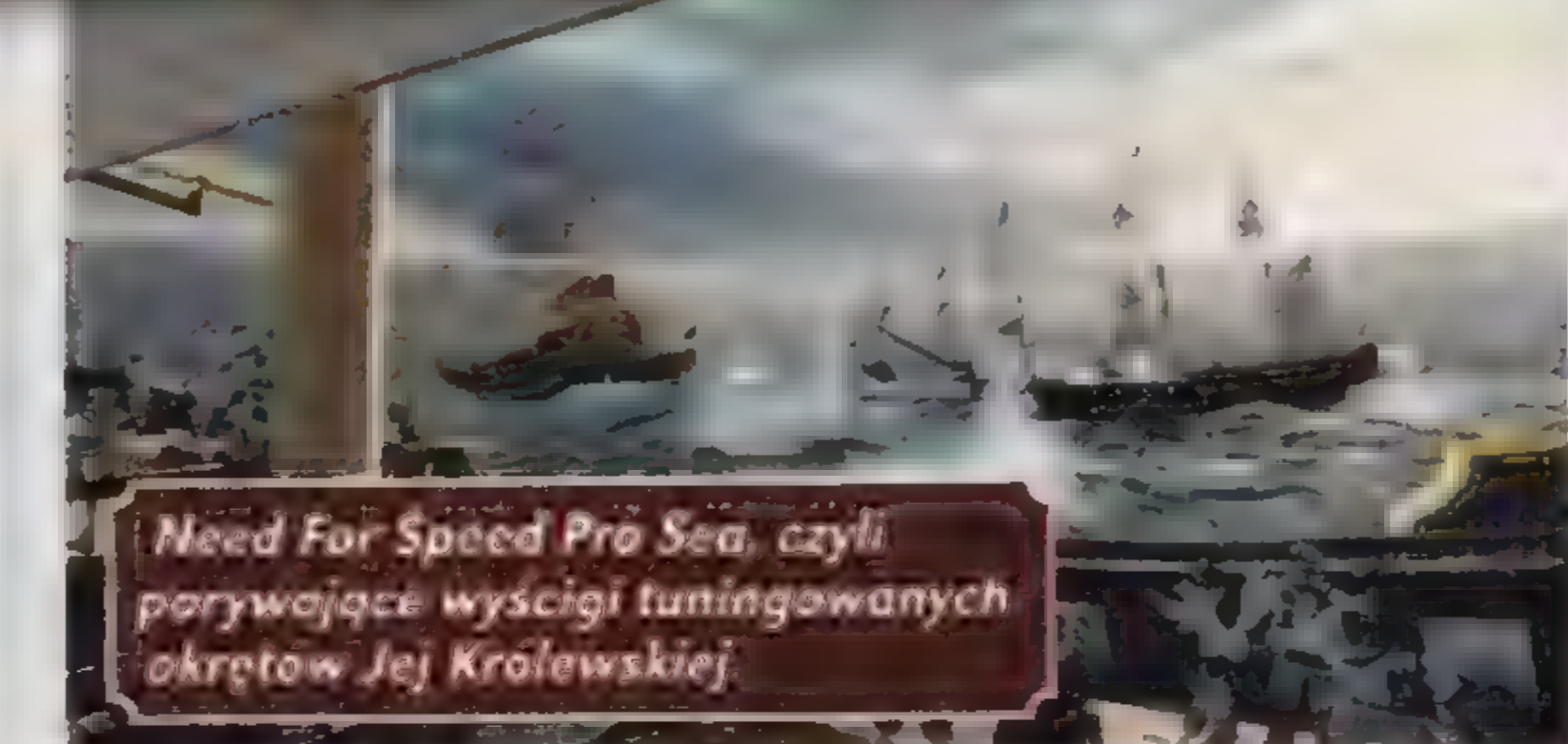
Driver: Parallel Lines © 2007 Ubisoft Entertainment. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

EMPIRE TOTAL WAR

Serię Total War czeka prawdziwa rewolucja – zmieni się turowa warstwa strategiczna, po raz pierwszy w historii cyklu pojawią się także bitwy morskie!

P przed GC w sieci pojawiły się plotki, że Creative Assembly ma zapowiedzieć na targach sequel Rome: Total War. Stało się zupełnie inaczej i już pierwszego dnia imprezy dowiedzieliśmy się, że w Totalnej Wojnie szykują się spore zmiany. Poznaliśmy też ich imię: Empire. Tym razem **rozgrywka osadzona zostanie w XVIII wieku, czasach wojny o niepodległość Ameryki, rewolucji francuskiej oraz intensywnego rozwoju broni palnej.** Dla ludzi tego okresu świat nie ograniczał się już wyłącznie do Starego Kontynentu, Ziemi Świętej i jej okolic. Podobnie będzie w Empire, gdzie na mapie strategicznej znajdą się obie Ameryki, Europa z Afryką Północną i Bliskim Wschodem oraz Indie. Główni producenci – Mike Simpson i James Russell – dodają, że kontynenty połączone zostaną w sposób, jakiego jeszcze w Total War nie widzieliśmy.

Świat gry będzie większy niż dotychczas, dlatego też wprowadzone zostaną pewne uproszczenia w zarządzaniu prowincjami. **Planowane jest stworzenie globalnego menu, w którym – zamiast w każdym mieście osobno – będziesz rekrutował armie, ustalał podatki i decydował, jakie konstrukcje powinny być budowane.** Oczywiście nadal możliwe będzie samodzielne stero-



Need For Speed Pro Sea, czyli porywające wyścigi tuningowanych okrętów Jej Królewskiej.

wanie rozwojem prowincji. Empire powstaje na bazie zupełnie nowego silnika graficznego, dzięki któremu wszystkie z postawionych budynków będą widoczne już nie tylko podczas rozgrywanych w czasie rzeczywistym bitew, ale również na mapie strategicznej.

Zupełną nowością w serii będą od lat wyczekiwane przez graczy bitwy morskie (to dlatego wszystkie udostępnione screeny pokazują tę część rozgrywki). XVIII

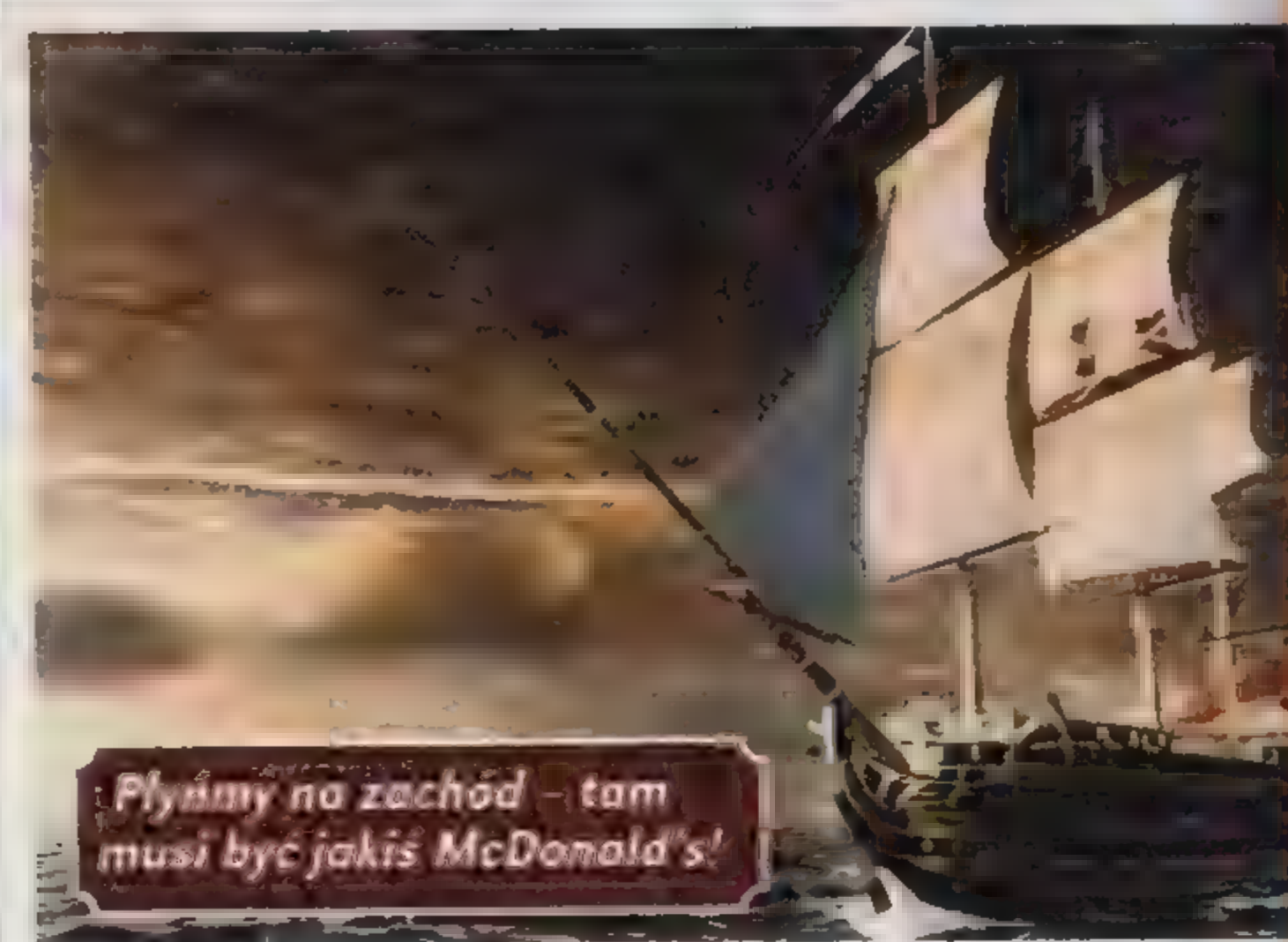
Zupełną nowością w serii będą od lat wyczekiwane przez graczy bitwy morskie.

wiek to zdaniem twórców (i ja się z tym zgadzam) najlepszy okres historyczny na wprowadzenie tego elementu do gry – dziesiątki ówczesnych okrętów zostaną odwzorowane w Empire z dbałością o najdrobniejszy szczegół, zaś podczas

ich pokładach załogę. **Każda ze stron będzie dysponować w walce maksymalnie 20 statkami różnego typu.** Podczas bitwy skierujesz ostrzał artyleryjski w wybrane punkty wrogich łajb (w kadłub, pokład czy żagle), a także dokonasz abordaży. Wpływ na wyniki starć będzie miało również odpowiednie wykorzystywanie warunków panujących na morzu, np. kierunku i siły wiatru lub rozszalałego sztormu.

Zmiany nie ominą również starć na lądzie, a to ze względu na pojawienie się jednostek artyleryjskich.

Wciąż jednak sporo walk rozstrzygnie się w zwarciu, przy użyciu jazdy czy piechoty z bagnietami na karabinach, dodatkowo podczas bitwy będziesz mógł obsadzić żołnierzami stojące wokół budynki. Zmieniają się także oblężenia, zdobywać będziesz tylko warowne twierdze, a nie miasta,



Płyniemy na zachód – tam musi być jakiś McDonald's!



Hej, do kółeczka, tony, tony, hej, nanana!

choć o tym elemencie powiedziano naprawdę niewiele.

Na koniec dobra informacja dla tych, którzy narzekali na momentami szwankujące AI komputerowych przeciwników – **sztuczna inteligencja w Empire została, podobnie jak silnik graficzny, zbudowana od podstaw.** Nowy Total War powstaje w tajemnicy już od ponad roku, zaś efekty tych prac powinny ujrzeć światło dzienne przyszłą jesienią.

Empire: Total War

Producent: Creative Assembly Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.totalwar.com/>

Premiera: jesień 2008

Gatunek: strategia turowa RTS

nowa epoka historyczna • ogromny obszar rozgrywki • bitwy morskie!

niepokoją zapowiedzi uproszczeń w warstwie turowej

Spodziewaliśmy się sequela Rome, tymczasem dostaniemy zupełnie nowe i rewolucyjne Empire. Prosimy częściej o takie miłe niespodzianki!

Autor: emter

C&C: Kane's Wrath

Data premiery:
I kwartał 2008

Pierwszy dodatek do strategii Command & Conquer 3. Szczególnie powinni się nim zainteresować fani bractwa Nod, bowiem to ono i jego demoniczny lider Kane będą głównym tematem kampanii dla jednego gracza, obejmującej zarówno okres sprzed C&C: Tiberian Sun, jak i wydarzenia, które miały miejsce po zakończeniu Wojen o tyberium. Pojawią się nowe jednostki (m.in. latający pojazd bojowy Hammerhead, czyli lepsza Orca; Slingshot, pierwsza dobra broń przeciwlotnicza GDI; i Awakened, niemal niezniszczalna piechota Nod) oraz teatry działań (Azja, Rosja, Afryka).



WorldShift

Data premiery:
nieznana

WorldShift przeniesie nas w daleką przyszłość. Na Ziemi istnieją dwie walczące ze sobą frakcje: zamknięci w potężnych i rozwiniętych technologicznie miastach Ludzie oraz Plemiona – ich domem jest dżungla, a bronią – magia. Trzecią grywalną nacją będą kosmici. Tym, co odróżni WorldShift od innych RTS-ów, będzie brak tradycyjnych drzewek technologicznych. Ulepszenia broni, pancerza itd. zdobędziesz za to w specjalnych misjach. W tej chwili autorzy mówią o rozgrywce sieciowej (także w trybie co-op) i nie ujawniają, czy w grze znajdzie się single player.



MotoGP'07

**Dawca
emocji!**

Nowy sezon motocyklowy otwarty!
Ścigaj się z czołówką najlepszych
motocyklistów na świecie!

MotoGP'07

Numer jeden
wśród motocyklowych
gier wyścigowych!



Premiera 27 września 2007*

Patron:

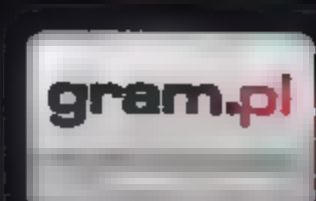
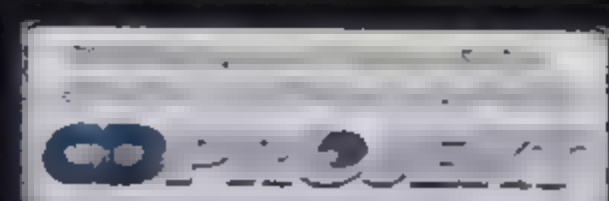


www.pegi.info



PC DVD-ROM

www.gram.pl/MotoGP07



Gra i oprogramowanie © 2007 THQ Inc. MotoGP™ '07 oraz © 2007 Dorna Sports, S.L. MotoGP i odpowiednie logotypy, znaki, nazwiska, postacie i podobizny są wyłączną własnością Dorna Sports S.L. i/lub ich prawnych właścicieli. Wykorzystano na mocy licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonanie: Climax Studios. Climax Studios i odpowiednie logo są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy i znak „Powered by GameSpy” są znakami handlowymi GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ i logo THQ są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie należą do ich prawnych właścicieli.

*Gry komputerowe są wyjątkowo ziozonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

BEOWULF

Na początku nazwę „Beowulf” nosił poemat, później potężnego kalibru pociski, system informatyczny, filmy itd. Teraz czas na grę.

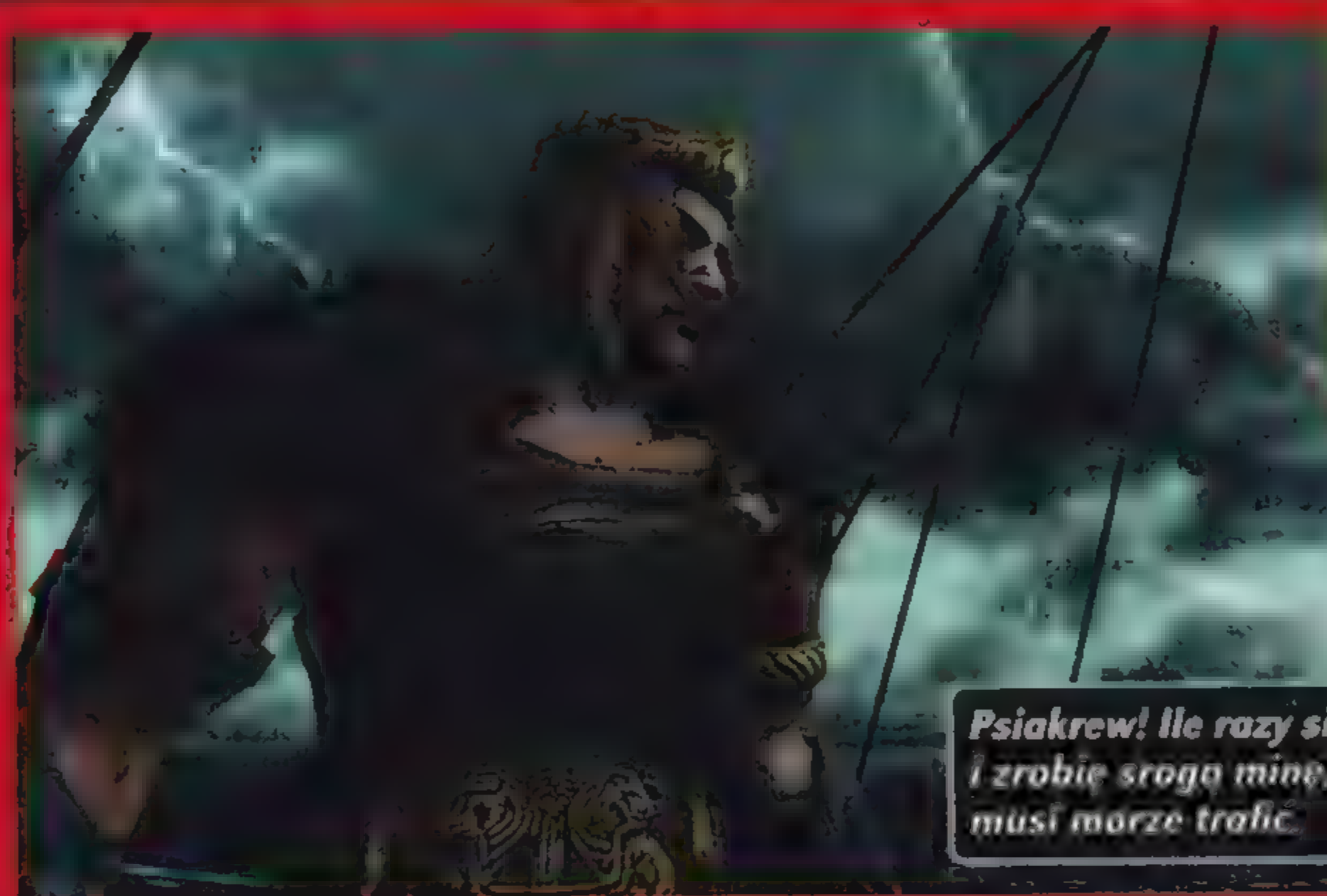
Skąd tak wielka popularność tej nazwy? „Beowulf” to jedno z pierwszych angielskich dzieł literackich. Każdy młody mieszkaniec Wysp spotkał się z nim w szkole średniej – to coś takiego, jak dla nas „Pan Tadeusz”, tyle że znacznie starsze i napisane w języku raczej niezrozumiałym dla współczesnych.

Tym niemniej mit jest wciąż popularny – w listopadzie w kinach pojawi się film „Beowulf”. Nazwiska za niego odpowiedzialne robią wrażenie: reżyserią zajął się Robert Zemeckis (m.in. „Forrest Gump”), scenariusz napisał Neil Gaiman (współautor książki „Dobry omen”), zaś w postaciach dramatu wcielili się m.in. Anthony Hopkins, Angelina Jolie i John Malkovich. To o tyle istotne, że twórcy gry mają pełne prawa do wykorzystania wizerunków aktorów.



Ależ Zyguncie, co Zygumt?!

The Game



Psiakrew! Ile razy się odwrócić i zrobić sroga minę, szlag musi morze trafić.

Nie oznacza to jednak, że będziemy mieć do czynienia z klasyczną „filmówką”, jakich na PC pełno. To nie kolejna bzdurna trójwymiarowa platformówka ze zbieraniem zetonów i sieczeniem setek wrogów. Owszem – przemocy

To nie będzie bzdurna trójwymiarowa platformówka ze zbieraniem zetonów i sieczeniem setek wrogów.

i walki nie zabraknie, jednak sam tytuł zapowiada się obiecująco. **W ogólnych założeniach jest to mieszanka gry zręcznościowej i hack'n'slasha, ze szczyptą taktyki.** A wszystko oczywiście oparte na mitologicznej historii o bohaterze Beowulfie, który pokonał Grendela, jego matkę, a później szczęśliwie rządził wyzwoloną przez siebie krainą aż do śmierci poniesionej w pojedynku ze smokiem. To tyle, jeśli idzie o treść poematu.

Produkcja Ubisoftu opowiada o 30 latach z życia bohatera, włączając w to również niektóre wydarzenia, które nie zmieściły się w filmie. Niezależnie od osadzenia fabularnego, **zdecydowana większość czasu spędzonego przy**

grze zejdzie na bardzo efektowną walkę. Bohater, którym kierować będziesz za pomocą padła lub klawiatury (czyli

nie do końca tak jak w hack'n'slashu), korzystać może z wielu broni, łącząc uderzenia w coraz bardziej skomplikowane kombosy, parować ataki itp. Szczególnie ciekawie zapowiada się tryb furii – korzystanie z niego jest z jednej strony praktyczne, gdyż dzięki niemu można się pozbyć bardzo szybko dużej liczby wrogów, ale z drugiej...

Beowulf to przywódca i autorytet, bardzo często krok w krok za nim szła będzie pomagająca mu swita (do 12 ludzi).

Skandynawskie chłopaki nie wiedzą, że afrodredy są już niemożliwe.



Jeśli bohater wpadnie w furie, staje się niebezpieczny również dla niej – a to zdecydowanie negatywnie wpływa na jego wizerunek jako władcy. Nie można więc z szalem bitewnym przesadzać. Jest to o tyle ułatwienie, że **wiele trudnych momentów można przejść sposobem: odpowiednio rozstawiając pomocników** lub też kazać im np. przenieść wielki głaz, który zablokuje dopływ wrogów.

Gra zapowiada się póki co na jedną z najlepszych „filmówek” w historii. Szybka akcja, dość głęboki gameplay, świetni wrogowie (szczególnie ładny był gigantyczny potwór wychodzący z wody) i ładna grafika – nie, tylko czekać na premierę!

Beowulf

Producent:
Ubisoft

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.ubi.com/>

Premiera: listopad 2007

Content: 12+



gdzie indziej możesz walczyć przeciwko Angeline Jolie? • rozwój bohatera i możliwość wydawania poleceń • ładne i dające radość walki



dopiero co gra została zapowiedziana, a już ma być jej premiera – to trochę pachnie standardową „filmówką”

Wszystko fajnie, ale kiedy np. polskie Metropolis zrobi grę pt. „Pan Tadeusz”, ha?!

Autor: Teut

FIFA Manager 08

Data premiery:
październik 2007

Już zeszłoroczną edycję menedżera z EA Sports chwaliliśmy za ciekawe pomysły, ogromną bazę danych, rozbudowane opcje i możliwość grania jednym zawodnikiem podczas meczów wizualizowanych na silniku zręcznościowej wersji FIFA. Narzekaliśmy za to na wiele wkurzających błędów, zwłaszcza w tym ostatnim elemencie. Na GC przekonaliśmy się, że większość niedociągnięć usunięto, dodano jeszcze parę usprawnień i wszystko wygładzono, szykuje się więc hit dla komputerowych Beenhakkerów. Już lada tydzień – i to po polsku!



Race Driver One

Data premiery:
II kwartał 2008

To było do przewidzenia – genialny engine Neon, wykorzystany z powodzeniem w Colin McRae: DiRT, trafi teraz do kolejnej odsłony serii ToCA, która jednak zmienia nazwę. Ta nowa ma oddawać charakter serii (od dawna już nie koncentruje się tylko na wyścigach British Touring Car Championship) i podkreślać, że jest to tytuł, w którym najważniejsze jest to, co dzieje się na torze. O dziwo najwięcej mówiono nam o możliwości zarządzania własnym teamem rajdowym, ale to chyba dlatego, że „z gry” jest na razie tylko bajkowo piękny tor w Mediolanie i kilka modeli aut.





ODPICUJ SWOJĄ FURĘ
ZADAJ SZYKU NA MIEŚCIE!

Juiced 2
HOT IMPORT NIGHTS

Miejski lans dla wszystkich miłośników wypasionych fur,
gorących lasek i driftowania w rytmie świetnej muzy.



PL 99⁹⁰

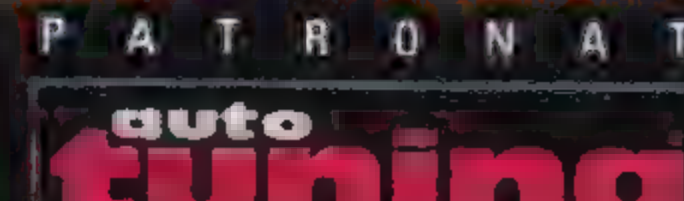
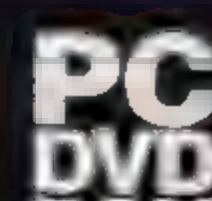
Podrasuj swoją furę. Do dyspozycji masz tysiące
licencjonowanych części i podzespołów,
które dają gigantyczną liczbę konfiguracji!

Usiądź za kierownicą
ponad 90 licencjonowanych maszyn
w tym Hondy S2000, Nissana Skyline GTR i 350Z!

Oprócz prędkości
liczy się także styl.
Opanuj efektowną jazdę driftem!

Premiera - październik 2007*

www.gram.pl/Juiced2



© 2007 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Juice Games, Juiced, THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli.

Po powrocie z Lipska nie mamy już wątpliwości, że przygodówki znów stają się jednym z popularniejszych gatunków gier – na targach pokazano około 20 nowych tytułów!

Wśród prezentowanych produkcji znalazły się kontynuacje znanych serii: Runaway 3, Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin, Secret Files 2, opisywane poniżej Ankh: Battle of the Gods czy Evil Under the Sun. Działające wersje swoich nadchodzących gier pokazała niemiecka Anaconda, zaś kilka rosyjskich tytułów (jak A Stroke of Fate) wkrótce może zawojować zachodnie rynki. Nie zabrakło również naszego rodzimego Art of Murder, które widzieliśmy jeszcze przed targami i szerzej opisujemy w osobnej zapowiedzi. W tym artykule zebraliśmy kilka, naszym zdaniem najciekawszych, przygodówek.

Ankh: Battle of the Gods

Od czasu ostatniego naszego spotkania z Assilem młody Egipcjanin przeprowadził się do innej dzielnicy Kairu, gdzie mieszka ze swoją dziewczyną – Tharą. Fabuła nowego Ankh skupi się wokół zapowiadanej w poprzednich częściach mitologicznej bitwy bóstw, która ma miejsce w ekskluzywnym hotelu w Luksorze, starożytnym Las Vegas. Tym razem Assil będzie miał na pieńku z bogiem Sethem, który najpierw spali jego dom, zaś potem wysłał m.in. na śnieżną północ, do kraju wikingów. **Przejdźcie już pierwszego etapu gry – wydostanie się z płonącego budynku – będzie wymagało współpracy dwójki bohaterów i przełączania się pomiędzy nimi.** Nad Battle of the Gods spędzisz około 11 godzin, ludzie z Deck 13 zapowiadają, że zwiedzisz w tym czasie zupełnie nowe lokacje i spotkasz około 17 totalnie zakręconych postaci. Wcześniej od trzeciego Ankh na rynku pojawi się inna gra niemieckiego studia – Jack Keane, parodiująca przygody Indiany Jonesa.



Niuch, niuch... Czy czuje tu gdzieś Zygmunta?



Nie martw się – na ostatniej stronie znajdziesz remedium na swoje troski.

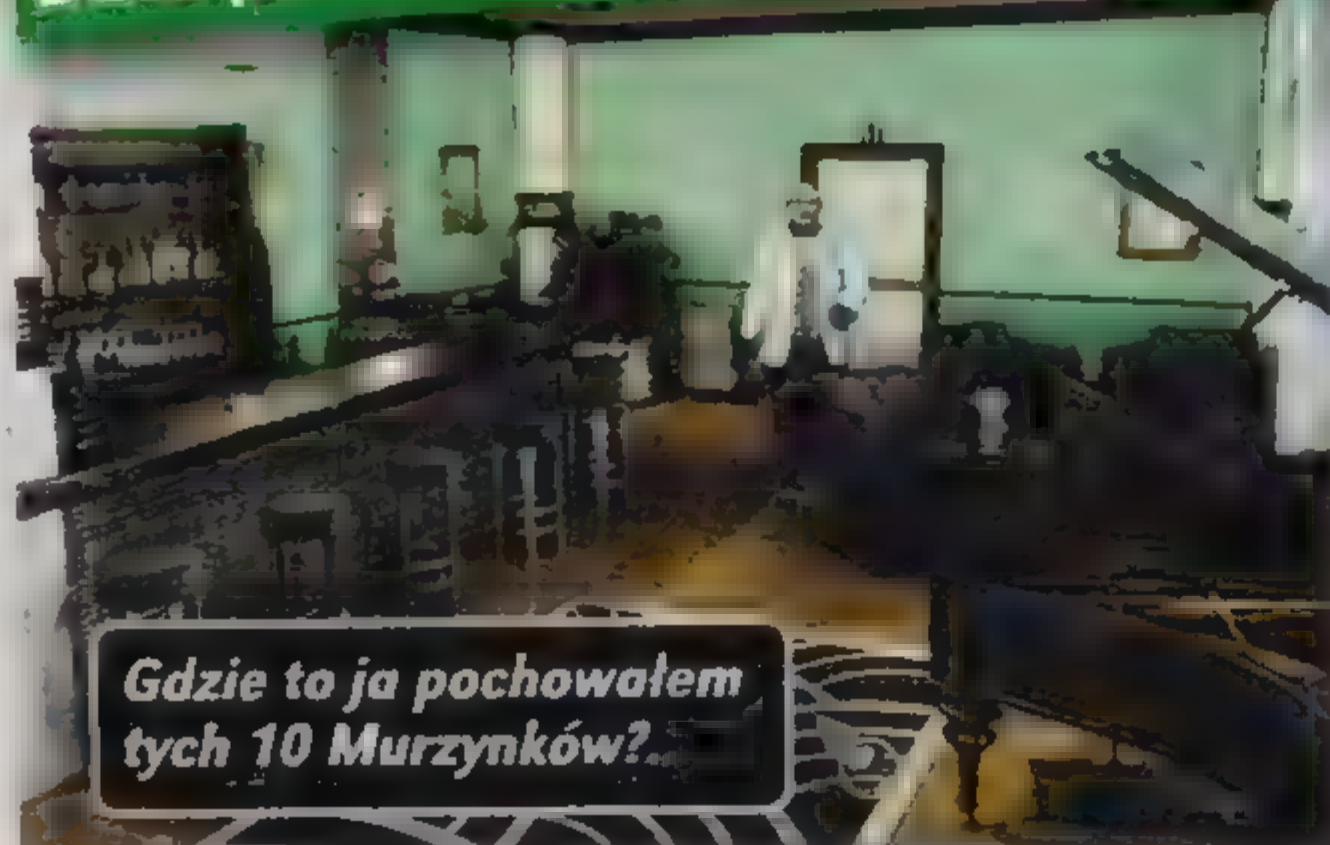


Producent: Deck 13
Data premiery: 2008

Agatha Christie: Evil Under the Sun

W trzeciej już grze na podstawie prozy Agathy Christie wcielisz się w belgijskiego detektywa Hercule'a Poirota, który wyjeżdża na wakacje do jednego z popularnych kurortów. Jego odpoczynek w luksusowym ośrodku nie trwa jednak długo, gdyż zamordowana zostaje przebywająca w nim znana aktorka. Sceneria Evil Under the Sun przypomina trochę pierwszą część serii, And Then There Were None. Przygody Poirot również mają miejsce w posiadłości na wyspie, jednak panuje na niej ładniejsza pogoda, szerszy jest również krąg podejrzanych o zabójstwo – ponad dwudziestu. Ciekawie zapowiada się kilka nowych opcji. Detektyw będzie posiadał umiejętność cichego śledzenia i podsłuchiwania innych postaci. Graczom, którzy nie będą w stanie pchnąć fabuły naprzód, z pomocą przyjdzie ma natomiast nowy system podpowiedzi. Na ekranie pojawi się wtedy siedzący za biurkiem Poirot, który podsumuje wyniki twojego śledztwa i wskaże nowe tropy. Evil Under the Sun zaoferuje dwa alternatywne zakończenia: jedno znane z książki, drugie wymyślone przez twórców.

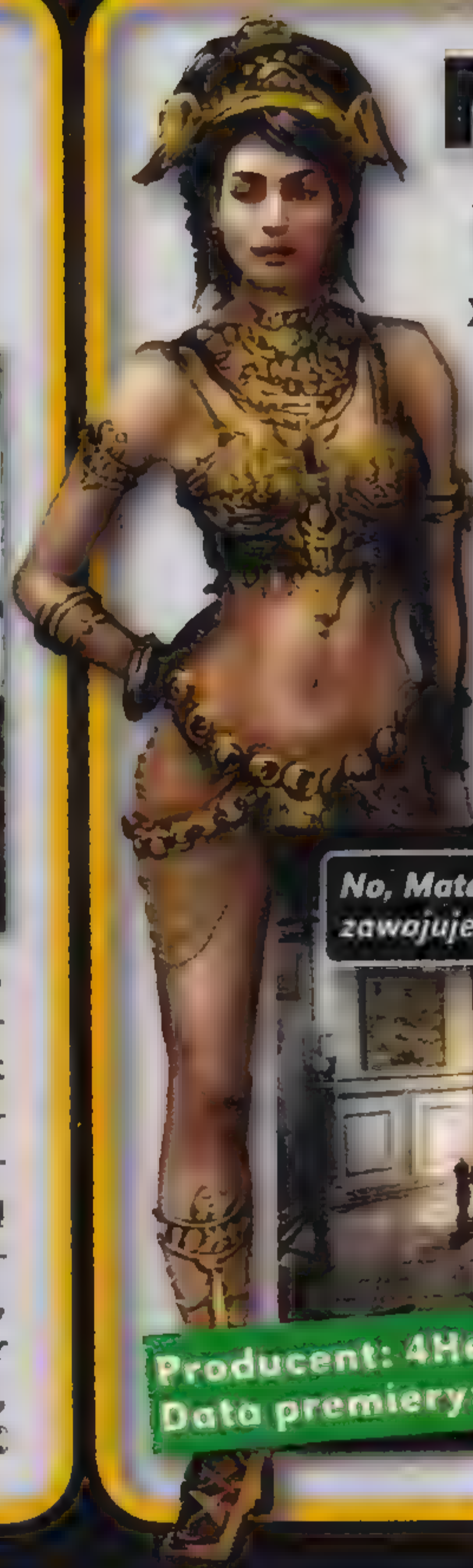
Producent: AWE Games
Data premiery: listopad 2007



Gdzie to ja pochowałem tych 10 Murzynków?

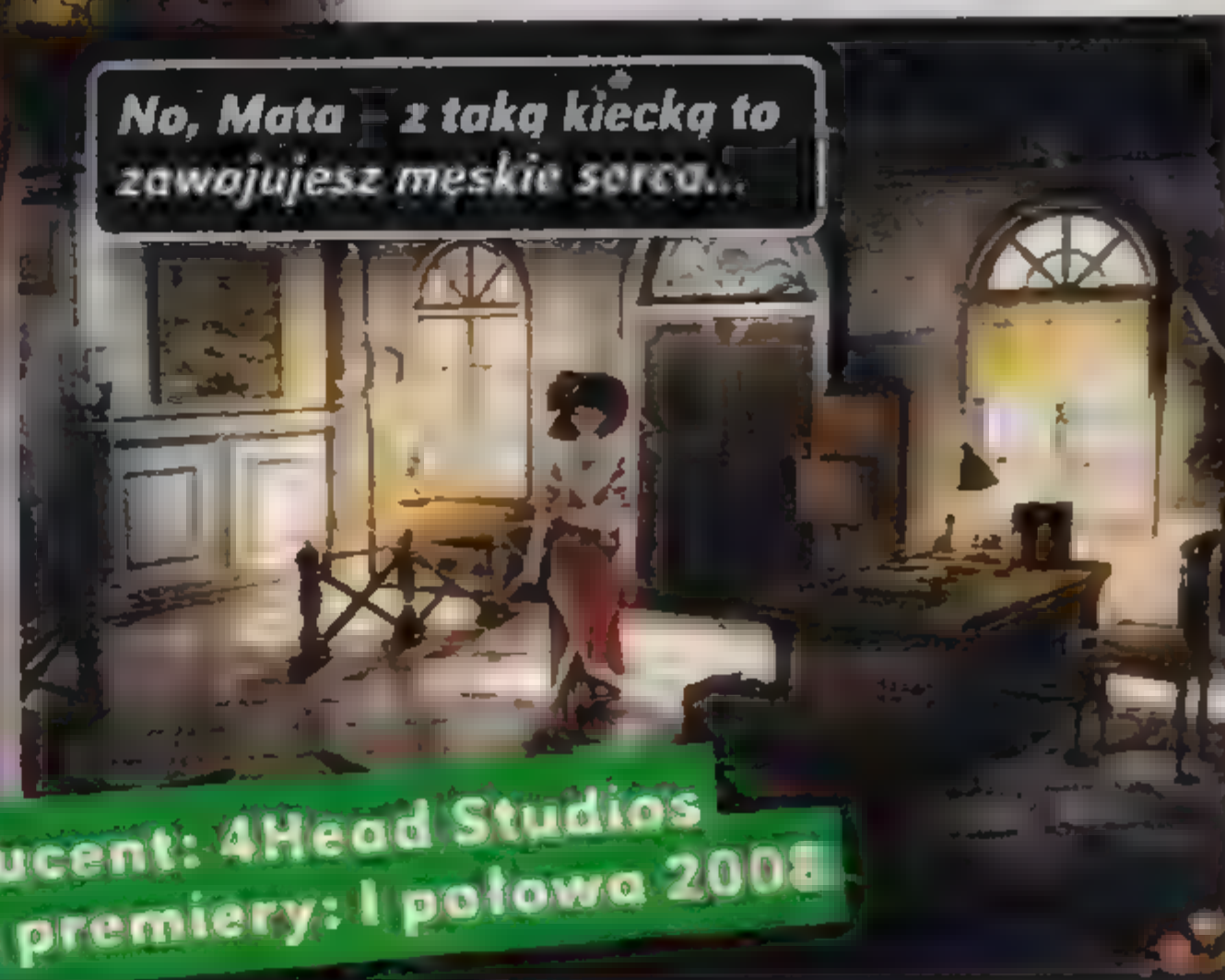
Mata Hari

Nowa przygodówka ze studia 4Head pozwoli graczom wcielić się w słynną tancerkę-szpiega początku XX wieku – Matę Hari. W przededniu I wojny światowej otrzymuje ona zadanie wykradnięcia tajnych dokumentów, które mogą zdecydować o zwycięstwie jednej ze stron. **Narzędziem pracy agentki będzie jej wygląd oraz umiejętności uwodzenia mężczyzn.** Te rozwiniesz, zbierając w dzienniczku tematy do rozmów, które trafiają tam wraz z przeprowadzaniem konwersacji z postaciami NPC. Kiedy podejmiesz się już flirtu z osobą posiadającą ważne informacje, będziesz musiał umiejętnie stosować kolejne tematy, od czasu do czasu pomagając sobie zebranymi wcześniej przedmiotami – afrodyzjakami czy szampanem. Nad powstawaniem gry czuwają prawdziwe legendy branży: Hal Barwood i Noah Falstein, którzy pracowali niegdyś przy największych przygodowych hitach LucasArts, dlatego też po Macie Hari oczekujemy naprawdę sporo.

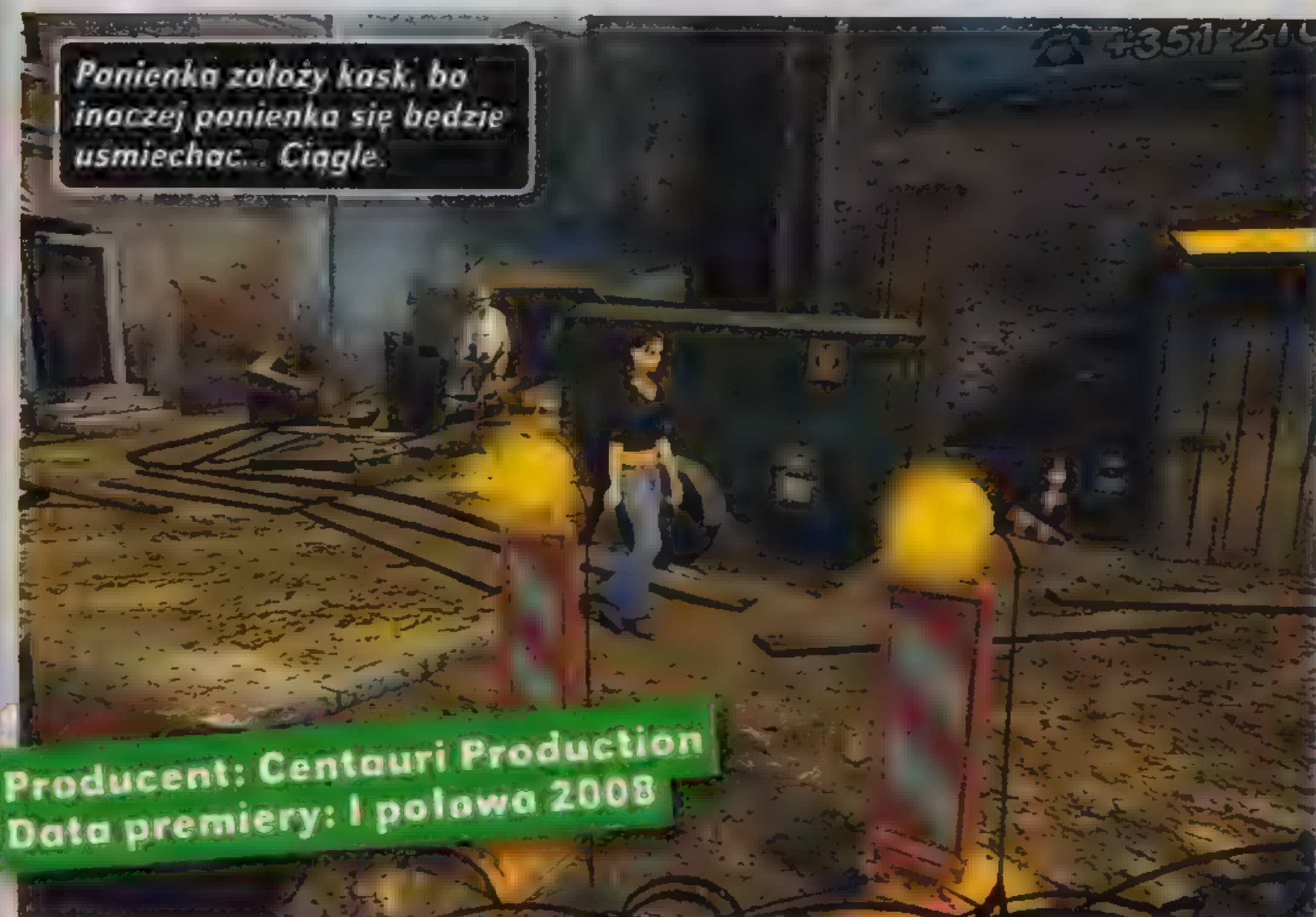


No, Mata – z taką kiecką to zawajujesz męskie serca...

Producent: 4Head Studios
Data premiery: I połowa 2008



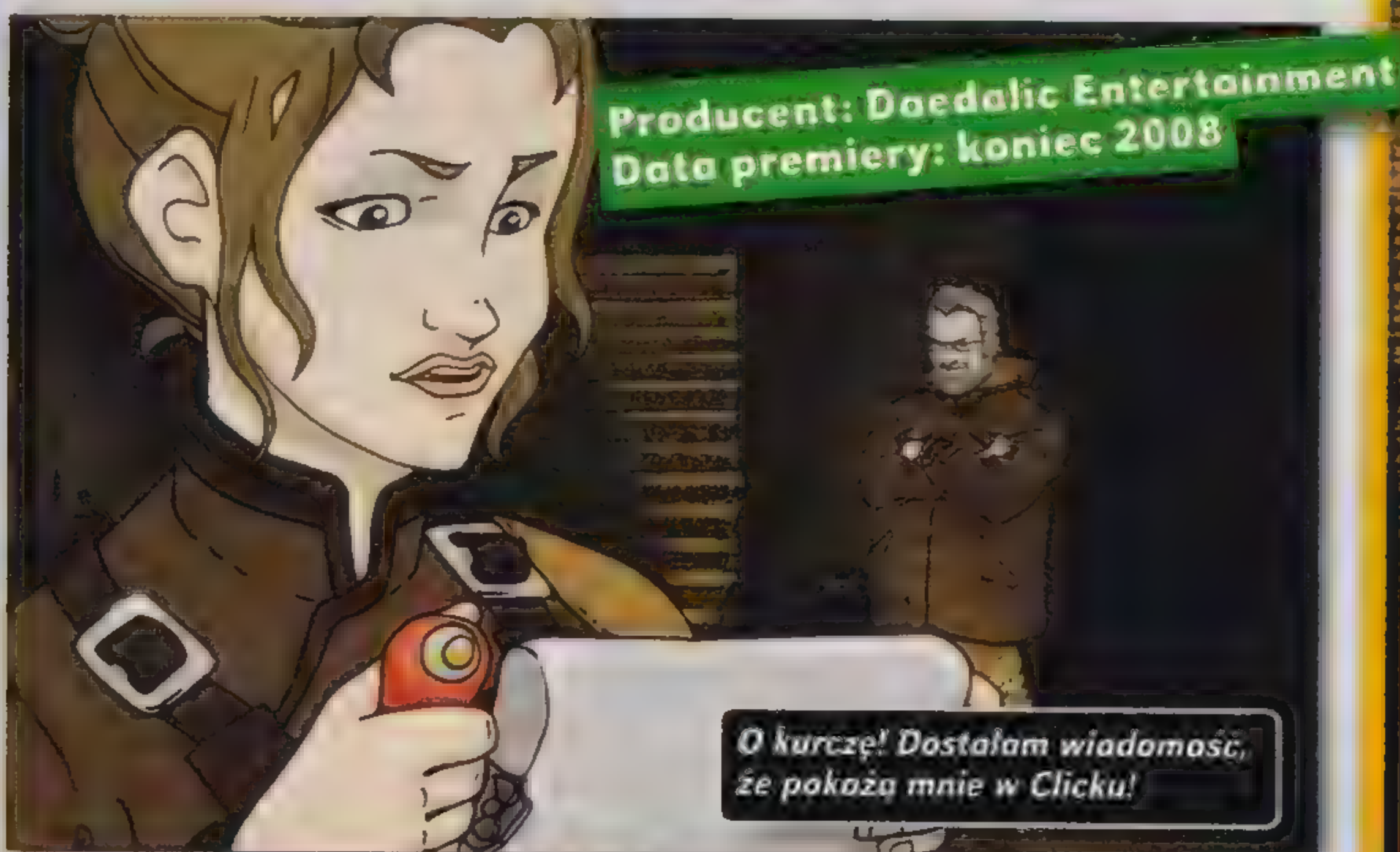
Memento Mori



Tytułowe Memento Mori to nazwa tajnego stowarzyszenia. Wykradło ono kilka znanych obrazów wystawionych w największych muzeach, podmieniając oryginały na zręcznie wykonane kopie. Na trop afery wpada pułkownik Ostankovic z wydziału ds. zwalczania kradzieży dzieł sztuki w Sankt Petersburgu. Śledztwo poprowadzi dwójka jego podwładnych – Larisa oraz Maxim (oboje będą grywalnymi postaciami). Wydarzenia w grze rzucą ich w różne zakątki świata. W pokazywanym na targach demie Larisa pojechała do Portugalii, aby tam odszukać pewnego znawcę malarstwa. Na drodze do rozwiązania zagadki kradzieży obrazów bohaterom nieraz staną członkowie tytułowego stowarzyszenia. **Jedną z większych zalet tytułu może okazać się aż sześć różnych zakończeń** oraz ładna dla oka grafika. Lokacje, podobnie jak modele postaci, tworzone są bowiem w pełnym trójwymiarze.

A New Beginning

Ten klasyczny point'n'click to pierwsza od bardzo dawna gra przygodowa wykonana w całkowitym dwuwymiarze – jej wygląd od razu przywołuje na myśl klasykę gatunku. Akcja określanego mianem eco-thrillera A New Beginning rozpoczyna się w dalekiej przyszłości, kiedy to ludzie boleśnie odczuwają skutki efektu cieplarnianego. Katastrofy naturalne zrównały z ziemią miasta i pochłonęły miliony ofiar, a grupa ocalałych żyje teraz w jaskiniach. Ty pokierujesz dwójką naukowców, wysłanych w przeszłość z misją uratowania Matki Natury. Na specjalnej prezentacji pokazano nam fragment, w którym ekipa wehikułu czasu rozbiła się w zniszczonym San Francisco roku 2050 i stara się naprawić maszynę za pomocą znalezionych przedmiotów. Zepsuty środek transportu to nie jedyny problem bohaterów. Nawet w dalekiej przyszłości będą bowiem żyli ludzie, którym zależy na niepowodzeniu misji ratunkowej. A New Beginning to naszym zdaniem najciekawsza przygodówka zapowiedziana w Lipsku.



6 NOWYCH SUPER TYTUŁÓW!



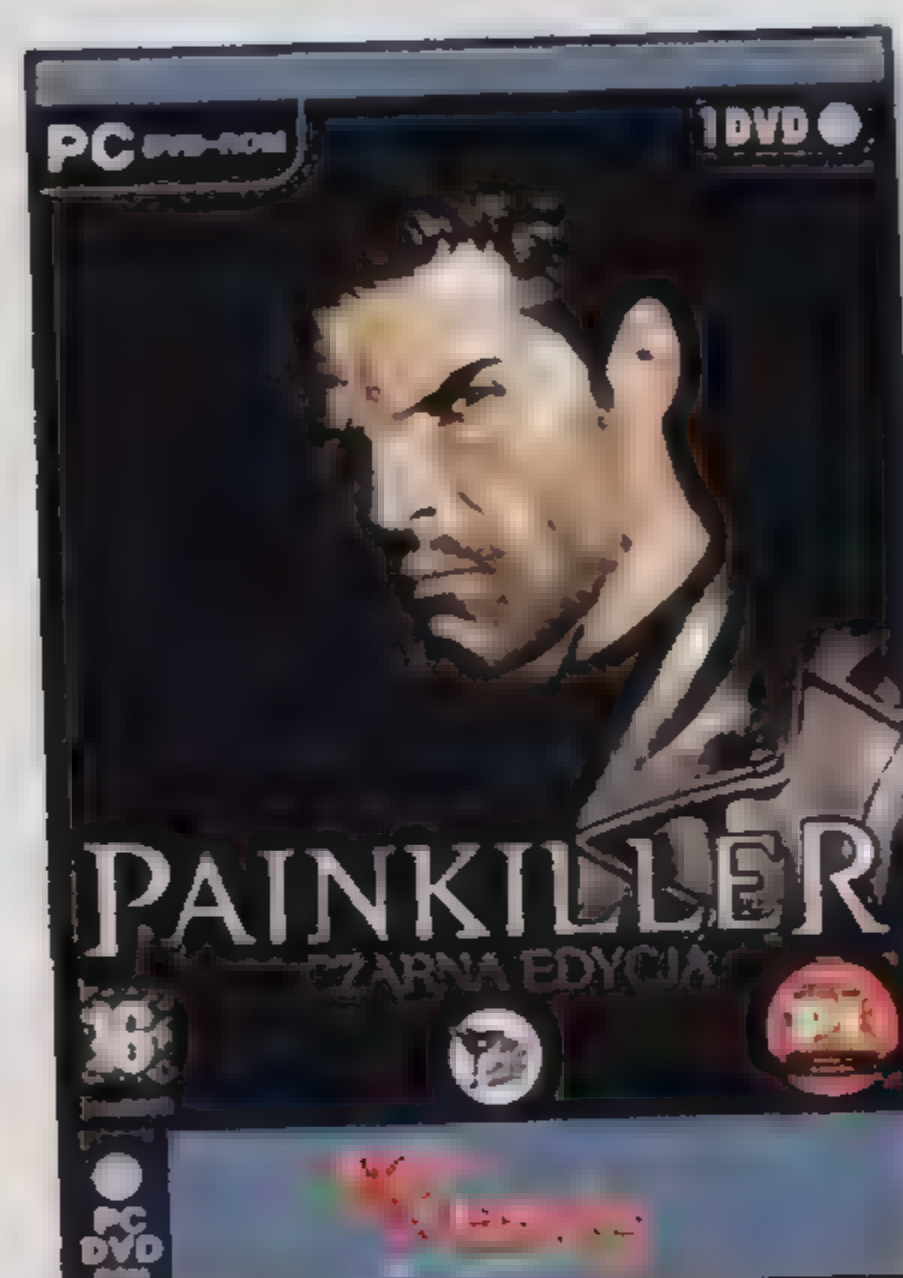
MotoGP 3



Juiced: Szybcy i Gniewni



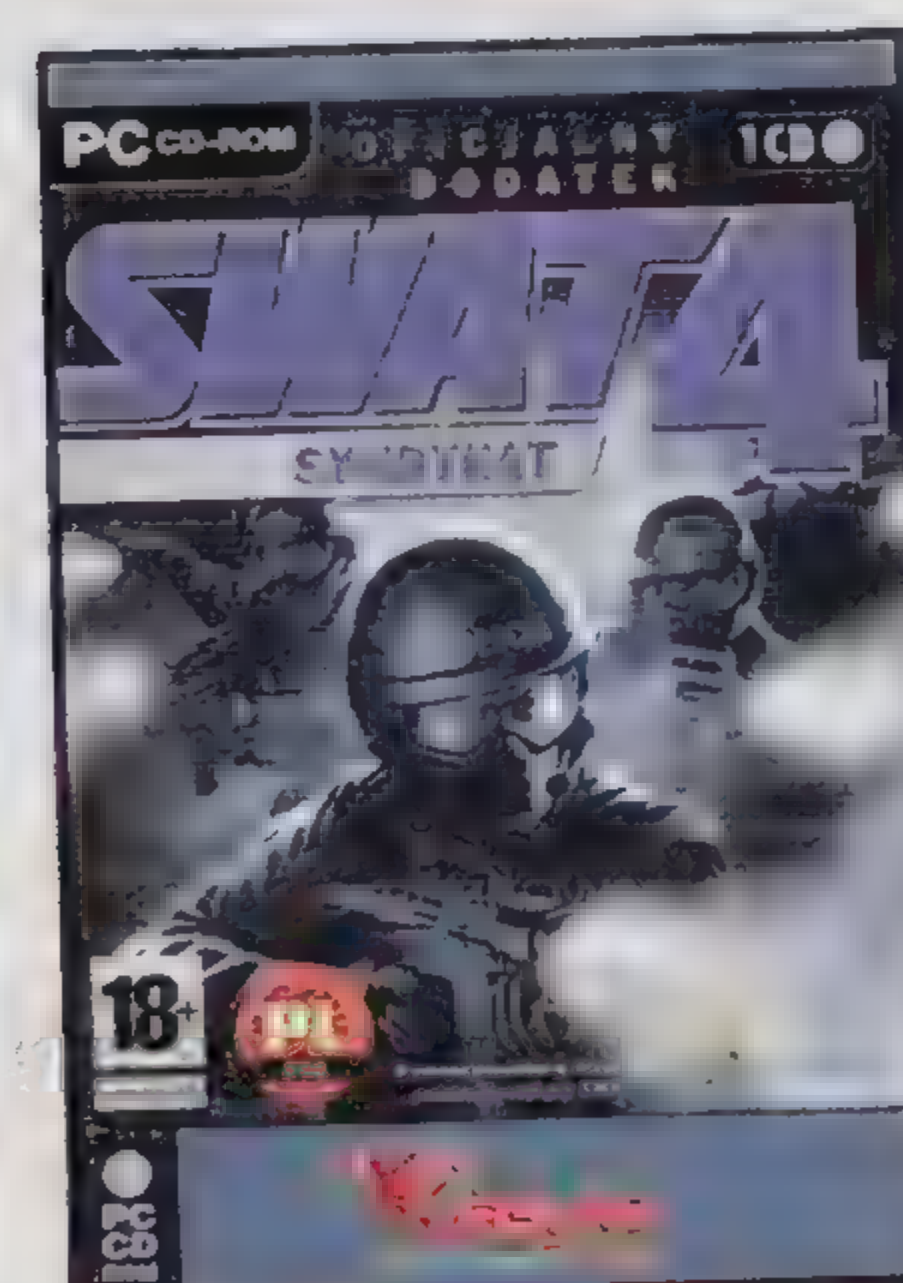
FlatOut 2



Painkiller Czarna Edycja



Empire Earth II: Władza Absolutna



SWAT 4: Syndykat

Pełną listę tytułów z serii eXtra Klasyka neXt znajdziesz na stronie extraklasyka.gram.pl

10.000 GIER NA KOMÓRKĘ!

Kup 2 gry z serii eXtra Klasyka neXt lub Gold i zgarnij grę na swoją komórkę!

Szczegóły na stronie extraklasyka.gram.pl gry java
Promocja ważna 01.08 – 30.09.2007 lub do wyczerpania zapasu gier java!

eXtra Klasyka

gram.pl

AMD
Smarter Choice

BenQ

YAMAHA

Genius

Gazeta.pl

Netto

Netto

Hej, uważajcie na ten czerwony okrąg. To nie Diabło się przedziera?

StarCrafta można albo kochać, albo... kochać jeszcze bardziej. Wygląda na to, że tylko sequel może zagrozić pozycji tego klasyka. A skoro o sequelu mowa... graliśmy w dwójkę!



Pierwsze informacje o StarCraft II podano w maju, na wielkiej imprezie dla fanów w Korei (Blizzard's Worldwide Invitational). Za wiele tego jednak nie było. Zgrabny filmik z „ziemskim” żołnierzem Marines, krótki gameplay z kilkoma nowymi jednostkami i... to tyle. Na więcej danych musieliśmy czekać aż do BlizzConu (patrz: ramka). Ale... było warto!

Tym razem nie ograniczano się już do parominutowych filmików. Prezentacja była dużo dłuższa i bardziej treściwa. Pokazano nowe jednostki i umiejętności Terran i Protossów. Ujawniono też informacje dotyczące kampanii, najbardziej chyba rewolucyjnego składnika SC II. Najważniejsze przesłanie? „Nie próbujemy wymyślić StarCrafta na nowo. Zastanawiamy się, jak go zrobić jeszcze raz, ale w bardziej nowoczesny

sposób”. Innymi słowy: „Nie obawiajcie się, nie będziemy niczego na siłę zmieniać”. Także jeśli chodzi o balans między ekonomią a taktyką oraz możliwości, jakie SC daje zaawansowanym graczom. **Dwójka nadal będzie „starym, dobrym” StarCraftem, tyle że ładniejszym i wzbogaconym o nowe opcje i zagrywki.** BlizzCon dał sposobność samodzielnego kontaktu z grą, więc była możliwość przekonania się na własnej skórze, ile z tych zapowiedzi jest prawdziwych.

Dla fanów przygotowano setki komputerów połączonych w sieć. Można było rozegrać pojedynek zarówno ze znajomym siedzącym obok, jak i z AI. Jako że gra jeszcze gotowa nie jest, **udostępniono tylko jedną mapę, jeden tryb (potyczka), dwie strony: Terran i Protossów oraz 20 minut na osobę.** Potem trzeba było od nowa stać w kolejce, ale... niektórzy grali w sumie po parę godzin! Jako przedstawiciele prasy mieliśmy trochę łatwiej (osobne stanowiska), ale wrażenia były takie same: dwójka jest boska!

Engine i filmiki

Silnik drugiego StarCrafta jest potężny – po raz pierwszy filmiki na nim robione są aż tak zbliżone do prerenderowanych. Szczegółowość postaci, tak samo jak i obiektów tła, po prostu powala. Do tego dochodzi świetna animacja i... reżyseria całości. Za te ostatnią odpowiadają goście robiący do tej pory w Blizzardzie intra, promasy i filmiki. Dzięki możliwościom engine'u po raz pierwszy zajęli się także reżyserią i „montażem” wstawek tworzonych w czasie rzeczywistym. Efekt? Powala!



Odkąd Zygmunt zamieszkał nad rzeką, komary nie dawały mu żyć...

StarCraft II oferuje oczywiście świetną, trójwymiarową grafikę i zmiany w interfejsie, a także nowe możliwości techniczno-taktyczne. Ale jeśli gracie w jedynek, wystarczy ci paręnaście sekund, byś poczuł się jak w domu. Wszystko jest szalenie intuicyjne i działa niemal identycznie jak w poprzedniej części. A ten klimat! Są wprowadzone nowe odgłosy, nowa muzyka, ale tego stylu nie da się pomylić z niczym innym. Mimo zmiany

BlizzCon '07

Miejsce: Anaheim, Kalifornia, USA
 Data: 3-4 sierpnia 2007
 Liczba biletów: osiem tysięcy
 (zostały sprzedane online w trzy dni)
 Cena biletu: 100 dolarów
 (nie licząc kosztów dostania się
 do USA i hotelu)
 Wrażenia: bezcenne!

Pokazy, panele, prezentacje, turnieje, sklep z gadżetami i wielki koncert na zakończenie. BlizzCon był po prostu wspaniały! Każdy mógł pograć w StarCraft II i drugi dodatek do WoW-a, poznać sekrety warsztatu i porozmawiać z twórcami, spotkać się z innymi fanami z całego świata, a nawet złożyć podanie, bo rozmowy o pracy wcale do rzadkości nie należały. I nie tylko one były cholernie treściwe – po każdym panelu i prezentacji, na które udało mi się załapać, można było zadawać pytania i otrzymać sensowne odpowiedzi. Zresztą w ogóle wrażenie po tej całej imprezie miałem jedno: Blizzard dokładnie wie, czego chce, co i dlaczego robi. A także potrafi przyznać się do błędów...

Ale wracając do samej imprezy. Czas był wypełniony na maksa. Żeby niczego nie przeoczyć, trzeba by się znajdować w co najmniej trzech miejscach równocześnie. Na szczęście kluczowe punkty programu, jak ceremonia rozpoczęcia, plebiscyt na najlepszy stroj, imitację odgłosów czy tańce, miały konkurencję jedynie ze strony cały czas obleżonego sklepu oraz komputerów z SC II oraz WoW-em. Wydarzeniem samym w sobie był koncert drugiego dnia. Zaczęło się od metalowego L70ETC ze słowami zrozumiałymi tylko dla fanów (czyli... wszystkich słuchających), potem do szturmu ruszyła orkiestra. Muzyka Blizzarda w jej wykonaniu naprawdę kopala!

Główne problemy BlizzConu to duże kolejki do sklepików z jedzeniem (na szczęście po wyjściu z hal ze zdobyciem prowiantu problemów nie było) i fakt, że całość trwała jedynie 2 dni. Ale – za to jakie! Innymi słowy: jeśli tylko będziesz kiedyś miał szansę wziąć udział w jakiejś imprezie Blizzarda, nie wahaj się ani chwili. Lepszego święta dla fanów nie ma!

Ciekawe, czy graczy od 9 lat w jedną grę Koreańczycy zauważą różnicę w grafice...

No co? Dobrze sobie czasem zorganizować redakcyjne grzybobranie...

to wystarczy. Bo tryb fabularny będzie nieliniowy! Wcielasz się w Jima Raynora (tak, tego Raynora), który obecnie stoi na czele grupki najemników niezbyt przyjaźnie nastawionych do Terran Dominion. Ta sytuacja powoduje, że na technologiczne super-fajerwerki nie ma co z początku liczyć. Bardziej zaawansowane jednostki czy co ciekawsze „umiejętności” trzeba najpierw kupić na czarnym rynku.

Za co? Za kasę – gotówkę dostaje się za wykonanie celów. Przed misją można się, rzecz jasna, dowiedzieć się, co za ile, dostępne są również informacje dodatkowe: charakterystyka planety, przewidywane problemy, polecane technologie. Co prawda można sobie tym wszystkim głowy nie zawracać, ale **wątek fabularny będzie w SC II bardzo rozbudowany. I podany w mocno nowatorskiej formie.** Po Hyperionie (kosmicznym krążowniku, na którym rezyduje Raynor ze swoimi ludźmi) można się w miarę swobodnie przemieszczać. Na mostku, na mapie galaktyki wybierasz następną misję, w doku kupujesz nowe technologie,

silnika udało się zachować wszystko to, co tak dobrze sprawdzało się przez ostatnie dziewięć lat.

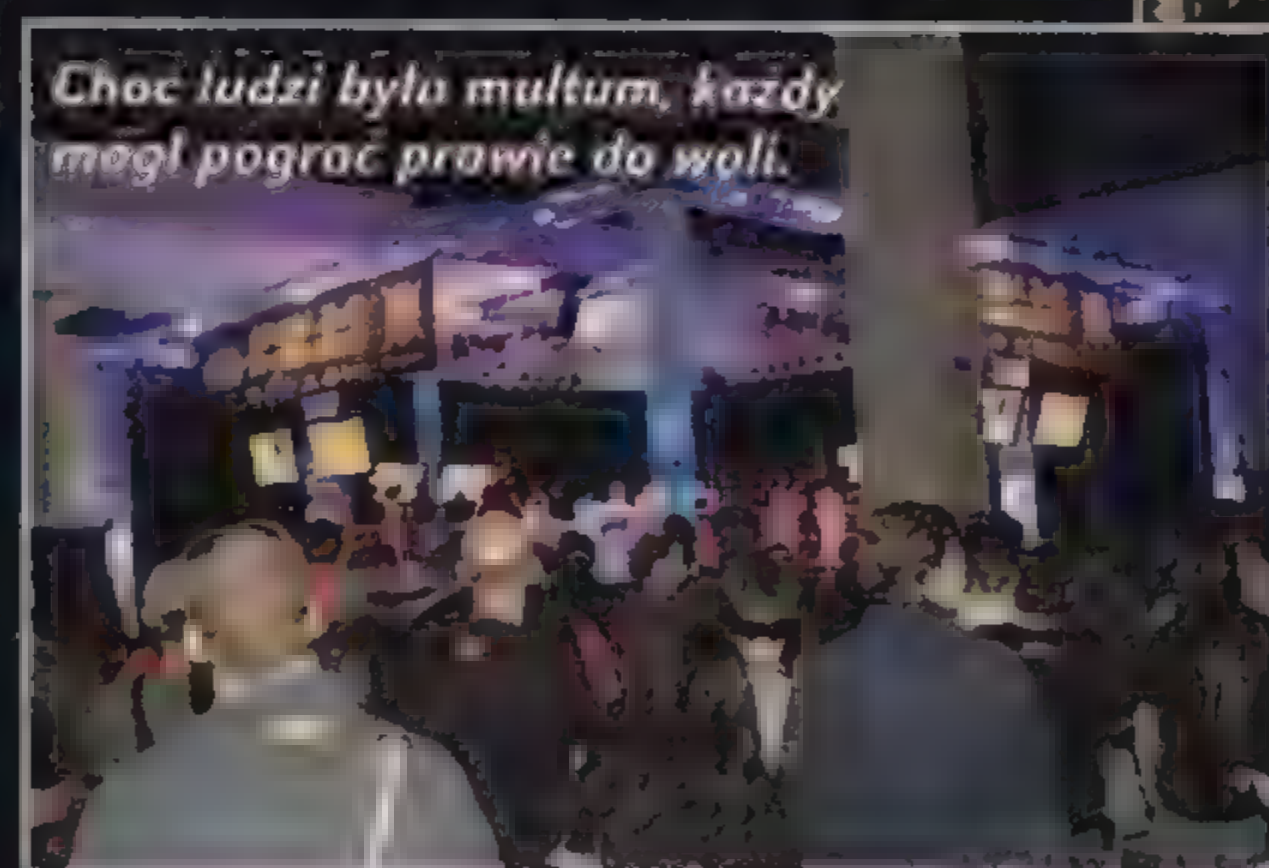
Dość już jednak radosnego pisania o wrażeniach, pora na fakty. Zaczniemy od kampanii, jako że właśnie w niej zaszły największe zmiany. Póki co pokazało tylko, jak ona wygląda u Terran, ale



Hala jeszcze przed szturmem fanów...



Nie, to nie jest zwycięzca konkursu na najlepszy kostium. Ale laureaci byli niewiele gorsi...



Choć ludzi było multum, każdy mógł pograć prawie do woli.

KONKURS SMS

Do wygrania 2 półroczne abonamenty na darmową zabawę w EVE Online. Jeżeli interesuje cię gra i chcesz poświęcić jej więcej niż dwa tygodnie (tyle oferuje trial), a w portfelu akurat pusto – weź udział w naszym konkursie. By zdobyć jeden z abonamentów, należy odpowiedzieć na następujące pytanie:

Ta wielozadaniowa potężna bestia, którą widać po prawej, to statek kosmiczny frakcji Caldari. Jaka jest jego nazwa?

A. Crow

B. Rokh

C. Armageddon

EVE
ONLINE

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.EO.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
 Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.





Głosy, słysze głosy!

Jednym z najważniejszych pytań było: „Czy usłyszymy te same głosy, co w jedynce?”. Odpowiedź jest... niejednoznaczna. Nie było jeszcze castingu, więc teoretycznie wszystko jest możliwe, nawet to, że zatrudnieni zostaną ci, co przed dziewięciu laty. Ale to pewnie wcale nie jest, bo od tamtego czasu głosy mogły się przecież ludziom mocno zmienić. Dla twórców z Blizzarda priorytetem zaś jest zbieżność brzmienia, a nie liter w nazwiskach. I dobrze.

w kantine... w końcu wszyscy wiedzą, co się w kantine robi, a Raynor nawyków wcale nie zmienił.

Do tego, poza gapieniem się w bezduszne ekrany komputerów, **można pogadać z innymi załogantami. Ba, fabuła ma mieć wiele aspektów, o których bez tych rozmów nie będziesz miał pojęcia!** Twórcy obiecują jednak, że kampanię można będzie ukończyć także nie przejmując się wątkami pobocznymi, a najważniejsze momenty (jak na przykład spotkanie Zera-tula) będą tak wplecione w grę, że zobaczy je każdy (więcej o filmikach – w ramce).

Zostawmy już jednak fabułę i kampanię w spokoju, wypadałoby przecież napisać parę słów także o nowych jednostkach. Oraz starych, ale z nowymi umiejętnościami. Choćby centrum dowodzenia Terran. Latać potrafiło już w jedynce, ale teraz może zabrać na pokład pięć SCV (oddziały zbierająco-budujące), dzięki czemu dużo łatwiej założyć nową bazę. Do tego może się ono zmienić w tzw. Planetary Fortress. Dzięki uzbrojeniu jest wtedy w stanie obronić SCV przed nawet całkiem sporym atakiem.

Pojawią się również nowe jednostki latające (jak Banshee, helikoptery szturmowe z opcją niewidzialności), chodząco-latające (Vikingi, mogące zmieniać formę z maszyny człapiącej w myśliwiec) i chodzące (Reaperzy, najemnicy wyposażeni w plecaki rakietowe, dzięki którym pokonują nawet wysokie klify). A także całkiem świeże umiejętności oddziałów dobrze znanych: dodatkowe uzbrojenie powietrze-ziemia lub powietrze-powietrze dla krążowników kosmicznych czy możliwość wezwa-

Ciekawostka: pierwszy StarCraft, choć i dziś niebrzydki, obsługiwał paletę tylko 256 kolorów...



...a drugiemu, zdaje się, też czasem wiele więcej nie trzeba.



nia desantu Marines przez Ghostów, niewidzialnych zwiadowców.

Zmiany zaszły również w kwestii budynków.

Niektóre z nich chowają się w ziemi, dzięki czemu możesz ich użyć jako zapory, bez obaw, że twoje oddziały nie będą się mogły wydostać z bazy. Do fabryk można dostawić generatory i laboratoria, co pozwala ulepszać jednostki i przyspieszać ich tworzenie. Co ciekawe, są to budowle niestacjonarne. Można więc

dowany jest poza fabryką – bo ma jej rozmiary.

No dobrze. Terranie, Protossi – a gdzie Zergowie? Rzecz jasna, będą – problem w tym, że obecnie wiadomo jedynie tyle, że na pewno powróci Kerrigan. Na koniec jeszcze słówko o multi. Jest oczywiście równie ważny (jeśli nie ważniejszy) jak kampania dla jednego gracza i będzie rozbudowany co

Wrażenia wszystkich uczestników BlizzConu były takie same: StarCraft II jest boski!

je wymieniać między fabrykami: wystarczy odrzucić jednym budynkiem i przyfrunąć drugim (podobnie jak w jedynce – większość struktur Terran może latać).

Mocne doładowanie dostali także Protossi. Zealoci (czyli piechota) potrafią szarżować, dzięki czemu znacznie lepiej radzą sobie z jednostkami strzelającymi. Pojawiły się Colossusy, wielkie walkery a la Half-Life 2 czy „Wojna światów”. Nie tylko dysponują potężną siłą ognia, ale potrafią też pokonywać strome skarpy, więc różnica wysokości nie jest przed nimi żadną ochroną. Są również nowe myśliwce (Phoenix) i małe walkery z tarczami (Immortal), które dzięki tej osłonie są niemal niewrażliwe na ostrzał z ciężkiej broni (za to nie chroni ich ona przed mniejszym kalibrem, np. Marines). Lotniskowce też powracają, ale tym razem miano najpotężniejszej jednostki należy do statku matki. Wielka siła ognia, mocarne tarcze i duuuży koszt – to jego najprostsza charakterystyka. Wygląda zresztą na to, że każda strona będzie miała w swoim arsenale jedną taką zabawkę. U ludzi miano takiego „kozaka” należy się bez wątpienia Thorowi, wielkiemu mechowi, który bu-

najmniej tak jak w jedynce. Wzbogacone zostaną także opcje dostępne przez Battle.net, na którym tryb sieciowy będzie bazował. Edytor też się oczywiście razem z grą pojawi. Tyle że szczegółów jeszcze niestety nie ujawniono...

Kiedy to cudo zobaczymy? Cóż, odpowiedź Blizzarda jest taka jak zwykle: „Kiedy gra będzie gotowa”. Najważniejsza jest jakość i grywalność, a firma wyrobiła już sobie taką pozycję, że nikt jej do wypuszczenia niedopracowanego tytułu nie zmusi. I dobrze, w końcu dwójka będzie musiała wystarczyć – znając tempo Blizzarda – na następne dziewięć lat.

A my myśleliśmy, że to Rednacz wygląda głupio, jak wychodzi z gromadką pudełków na wielu smyczach...



StarCraft II

Producent: Blizzard Entertainment Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.starcraft2.com/>

Prezentacja: kiedy będzie gotowa

Ważniejsze: RTS

świat • fabuła • dopracowanie szczegółów • multi • super filmiku

nieznana data premiery

To będzie RTS roku. Nawet jeśli będzie to rok 2008.

NAJWIĘKSZY DODATEK W HISTORII GIER STRATEGICZNYCH

Zjednocz Wielką Brytanię pod jednym berłem.

Stań na czele krucjat.

MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

KRÓLESTWA

Rzuć na kolana potęgę Zakonu Krzyżackiego.

... a na końcu podbij Nowy Świat!

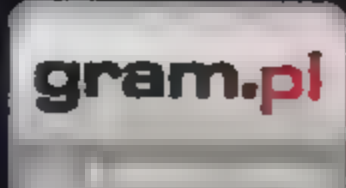
4 NOWE, WIELKIE KAMPANIE!

Medieval II: Total War Królestwa to pierwszy, spektakularny dodatek do najnowszej gry z serii Total War. Zupełnie nowe kampanie bazujące na największych historycznych wydarzeniach średniowiecza zapewnią ponad 75 godzin zabawy! Poprowadź swoje armie bogatsze o 13 nowych frakcji i ponad 150 dodatkowych jednostek.

Już w sklepach!

www.gram.pl/Krolestwa

WYMAGA ORYGINALNEJ POLSKIEJ WERSJI GRY MEDIEVAL II: TOTAL WAR

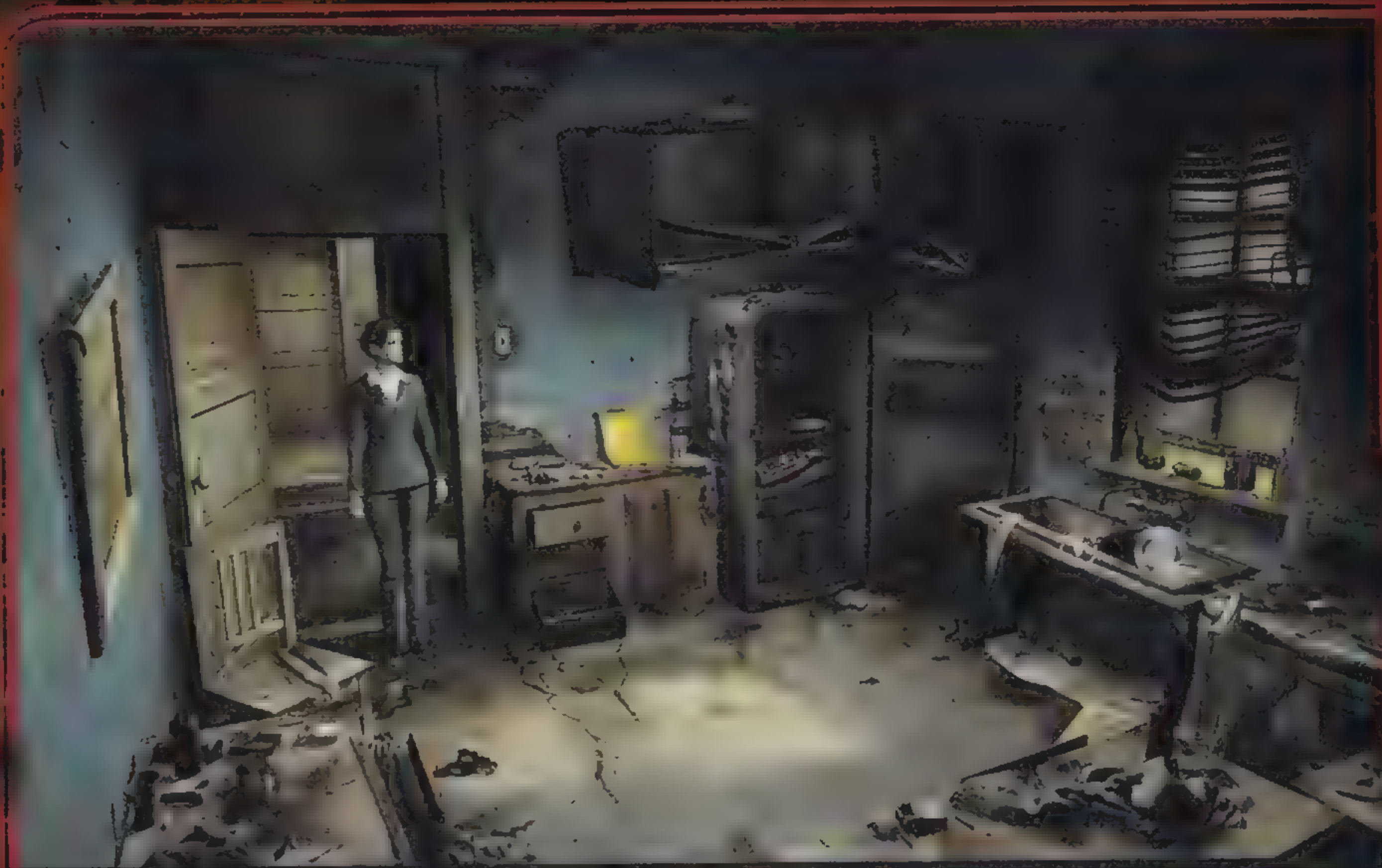


© The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War i logo Total War są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi The Creative Assembly Limited. SEGA i logo SEGA są zarejestrowanymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ART OF MURDER

FBI CONFIDENTIAL

Młoda i niedoświadczona agentka FBI z prawdziwie ułańską sprawnością rozwiąże zagadkę serii okrutnych morderstw i zdemaskuje kryjący się za nimi spisek.



Przydałoby się tu posprzątać...



Autko ładne, ale wyraźnie prosiłam na komendzie, żeby było żółte lub bordowe...



Soltyś

Doświadczenie ludzi pracujących nad Art of Murder jest naprawdę imponujące. Tworzyli oni sprzedaną w prawie półmilionowym nakładzie grę Schizm, a główny programista jest autorem jednej z najstarszych polskich przygodówek – wydanego w 1995 roku Soltyśa. Działający pod DOS-em program opowiadał o perypetiach soltyśa Wąchocka, który wyrusza na poszukiwanie zbiegłego narzeczonego swojej brzydkiej jak noc córki. Grę możesz za darmo pobrać z sieci – albo znaleźć na naszej płycie.

Ułańska, ponieważ Nicole Bonet jest bohaterką nowej polskiej przygodówki o wymownym tytule Art of Murder: FBI Confidential, którą miałem okazję zobaczyć podczas specjalnego pokazu w rzeszowskim oddziale firmy City Interactive. Wydawca ten, specjalizujący się dotąd w produkcji budżetowych strzelanek, nawiązał współpracę z bardzo doświadczonym zespołem, kiedyś występującym jako Detalion. Ludzie ci mają na koncie m.in. dwie części dobrze przyjętej mystopodobnej gry Schizm, a ich najnowsze dzieło ma szansę dołączyć do światowej czołówki gatunku point'n'click.

Nicole niedawno ukończyła szkołę policyjną i właśnie rozpoczyna pracę w nowojorskim FBI. Gdy jest na swojej pierwszej misji, w niewyjaśnionych okolicznościach ginie jej partner. Śledztwo nad tym zabójstwem przejmują bardziej do-

świadczony Nick, główna bohaterka ma natomiast pomóc mu przy innych sprawach, gdyż facet cierpi na prawdziwy nadmiar obowiązków. Nicole zaczyna więc zajmować się serią tajemniczych morderstw – **ktoś zabija bogatych mieszkańców Nowego Jorku, po czym w rytualny sposób wycina ich serca za pomocą in-kaskiego noża.**

Cała historia utrzymana jest w konwencji mrocznego thrillera, a klimatem bardzo przypomina Still Life.

Cała historia utrzymana jest w konwencji mrocznego thrillera, a swym klimatem bardzo przypomina wydaną przed kilkoma laty grę Still Life. Miałem okazję przyjrzeć się z bliska kilku prawie gotowym lokacjom – w sumie ma ich być około piętnastu, a w każdej z nich liczne mniejsze miejsca do zwiedzenia. **Graficy Detalionu odwalają kawał naprawdę dobrej roboty.** Prerenderowane tła, trójwymiarowe, bardzo szczegółowo wykonane scenerie (jak

posiadłość maklera, szyb windy, czytelnia w bibliotece czy klatka schodowa, na której grafik właśnie „układał” posadzki) oraz modele postaci (realistyczna fizyka ruchu) plasują oprawę Art of Murder w światowej czołówce przygodówek. Twórcy zapewniają, że oprócz oglądanego przeze mnie Nowego Jorku zwiedzisz również stolicę nieistniejącego od wieków imperium Inków,

Cusco oraz amazońską dżunglę.

U dołu ekranu znajdzie się proste menu z ekwipunkiem, zaś do interakcji z otoczeniem posłużą dwa klawisze myszki – animowany kursor będzie





Wiem, ale nie powiem...

podpowiadał, którego z nich należy użyć. Dla wszystkich tych, którzy nie lubią marnować czasu na mozolne przetrząsanie lokacji w poszukiwaniu przedmiotów, wprowadzono dodatkową opcję, obecną także w wydanej niedawno Tungusce – po wciśnięciu spacji wszystkie miejsca interakcji zostaną podświetlone. Z pomocą przyść może również bardzo rozbudowany notatnik elektroniczny bohaterki (choć jeszcze nieobecny w oglądanej przeze mnie wersji), który zawierać ma wbudowany dziennik misji, telefon komórkowy oraz aparat fotograficzny.

Nicole przez całą rozgrywkę będzie zdana wyłącznie na siebie. Co prawda, młoda agentka będzie mogła porozmawiać z około dwudziestoma postaciami niezależnymi (pięć tysięcy linii dialogowych – raczej standardowa liczba jak na przygodówkę), lecz **nie przewidziano wprowadzenia drugiego grywalnego bohatera czy zadań wymagających współpracy** (czyli ciągłego przełączania się) pomiędzy postaciami. Z jednej strony można tę decyzję pochwalić, z drugiej – takie etapy są obecne w coraz większej liczbie gier gatunku.

Przyjrzałem się również kilku zagadkom, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć podczas gry. Były to dość logiczne i nie najtrudniejsze kombinacje przedmiotów, próbowałem też przekupić pijaczka oszukiwanym alkoholem czy naprawić skrzyn-

kę z bezpiecznikami. **Do ciekawszych należał etap, gdy porwana przez bandytów Nicole stara się po cichu wydostać z pokoju, w którym jest przetrzymywana.** Już teraz widać, że będzie to jedna z najtrudniejszych sekwencji. Przywiązana do krzesła dziewczyna musi przedostać się na drugi koniec pokoju, gdzie za pomocą noża może rozciąć więzy. Pomieszczenie podzielono na około trzydzieści kwadratów – płyt podłogowych. Większość z nich swoim trzeszczeniem alarmuje strażników. Znalazienie właściwej, bardzo pokrętej drogi zajmuje sporo czasu, a etap ten... to właśnie misja na czas! Jeśli się nie wyrobisz – ginesz. To jeden z kilku momentów w grze, podczas których bohaterka będzie mogła stracić życie. Śmiercią zakończyć będą się mogły także niektóre fragmenty zręcznościowe, ale na ich temat nie ujawniono jeszcze żadnych szczegółów.

Największą zaletą nowej polskiej przygodówki będzie bez wątpienia tajemnicza i interesująca fabuła, w której sprawa morderstw i rytualnego pozbawiania serc będzie tylko początkiem bardziej złożonej intrygi. Trochę **szkoda, że cała przygoda będzie się mogła zakończyć tylko w jeden sposób.** Sporo racji mają jednak twórcy Art of Murder, twierdząc, że dobra przygodówka – w przeciwieństwie do gier innego gatunku – musi mieć element liniowości, gdyż – jak książka czy film – stanowi jedną, zamkniętą opowieść. W dodatku opowieść, która jeszcze w tym roku może przykuć do monitorów graczy na całym świecie.

Art of Murder: FBI Confidential

Producent:
City Interactive

Dystrybutor PL:
City Interactive

<http://www.city-interactive.pl/>

Premiera: koniec 2007

Gatunek: przygodówka



fabuła • klimat • ładna grafika • ciekawe zagadki na przyzwoitym poziomie trudności



brak drugiej grywalnej postaci • tylko jedno zakończenie

Wydawca niskobudżetowych strzelanek bierze się za przygodówkę, która ma predyspozycje, by stać się światowym przebojem. Polak potrafi! Potrafi!

Autor: martin

POWRÓT WIELKIEJ KLASYKI RPG!

Najlepsze, legendarne gry!
Specjalne wydanie serii eXtra Klasyka!



SAGA ICEWIND DALE ZAWIERA:

GRĘ ICEWIND DALE

DODATEK ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

DODATEK ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER

GRĘ ICEWIND DALE II

BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE



SAGA BALDUR'S GATE ZAWIERA:

GRĘ BALDUR'S GATE

DODATEK BALDUR'S GATE

OPOWIEŚĆ Z WYBRZEŻA MIELCY

GRĘ BALDUR'S GATE II: CIEŃIE AMN

DODATEK BALDUR'S GATE II:

IRON BHAATA

BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE

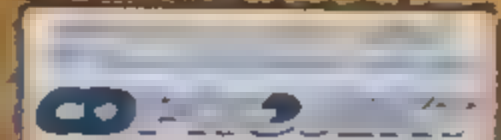
10.000 GIER
NA KOMÓRKĘ!

Kup 2 gry z serii eXtra Klasyka neXt
lub Gold i zgarnij grę na swoją komórkę!

Szczegóły na stronie extraklasyka.gram.pl gryjava
Promocja ważna 01.08 - 30.09.2007 lub do wyczerpania zapasu gier java!

eXtra
Klasyka
Gier Komputerowych GOLD

gram.pl



Kolejna sprawa, kolejna zapuszczona rudera.

PARTNERZY:

AMD
Smarter Choice

BenQ

YAMAHA

Genius

Gazeta.pl

NITRO

...

Sabotage

**Na prawdziwego faceta nie
tak nie działa, jak widok
pięknej kobiety w tarapatkach,
szczególnie jeśli wiadomo, jak
jej pomóc. To zawsze okazja,
by uratować ślicznotkę,
z nadzieją, że ta odwdzięczy
się czymś więcej niż tylko
całusem...**

Violet Summer jest taką właśnie kobietą – urodziwą i mającą niemalą skłonność do kłopotów. Pewnie dlatego jest tajną agentką działającą na rzecz aliantów w trakcie II wojny światowej. Jej **pierwowzorem jest Violetta Szabo, prawdziwa bohaterka tamtego okresu, zabita przez nazistów w 1945 roku.** Teraz niemieckie studio Replay tworzy grę opartą na faktach z jej życia, w której trzeba będzie ubić niejednego hitlerowca. Ot, taki kaprys historii...

Sabotage to gra należąca do gatunku skradanek – **już na pierwszy rzut oka widać podobieństwa do takich tytułów, jak seria Hitman** czy czekający na swoją premierę Death to Spies. Nietypowe jest to, że kolejne misje to wspomnienia – a dokładniej majaki – głównej bohaterki, która w śpiączce leży w szpitalu (co pokazuje nawet ekran menu, na którym kamera przesuwana się powoli nad ukrytym pod prześcieradłem ciałem agentki).

Violet może korzystać z większości zagrywek typowych dla gatunku – i znanych innym bohaterom skradanek – ale poza zachodzeniem przeciwników od tyłu, gwizdaniem dla odwrócenia uwagi i możliwością zmieniania ciuszków ma jeszcze do dyspozycji jedną opcję, powiązaną ze „szpitalnym” pomysłem na fabułę. **Jeśli zdarzy się, że w trakcie wykonywania misji dziewczyna zginie, aplikuje sobie... morfinę, a wtedy akcja cofa się, Niemcy stoją w miejscu, a panna Summer może bezkarnie zakraść się do dowolnego z nich i jednym ciosem pozbawić go życia.** Ale pamiętaj, stare hasło FBI przypomina: zwycięzcy nie używają narkotyków! Smaczku tym sekwencjom (zwanym przez twórców „morphine mode”) dodaje fakt, że Violet występuje w nich niemal nago, w ubiorze szpitalnym: ledwie w kusej piżamce. A na praw-

Niemieckie studio tworzy grę, w której trzeba będzie ubić niejednego hitlerowca. Ot, kaprys historii...

dziwego faceta nie tak nie działa jak widok...

Akcja gry toczyć się będzie w kilkunastu różnych lokacjach, wśród których są

zarówno niemieckie fabryki chemiczne, jak i francuskie katedry (będzie poziom w Notre Dame) czy... warszawskie ulice. **Rozgrywana w Polsce misja ma bardzo ciekawą fabułę – zadaniem Violet ma być w niej dostarczenie pigułki z arsenikiem dla członka polskiego ruchu oporu, złapanego i przetrzymywanego przez nazistów.** W innej skradance zadanie polegałoby pewnie na uwolnieniu partyzanta, twórcy jednak stawiają na realizm...

...ale niekoniecznie w oprawie graficznej. Chociaż pod względem technologicznym ustępuje ona najnowszym produkcjom (animacje, modele postaci, tekstury są bardzo dobre, ale nie zachwycają efektami DX10 itp.), to wygrywa z nimi w kategoriach estetycznych. **Każdy z poziomów ma w grafice coś nietypowego, wyjątkowego, co buduje jego klimat** – np. etap z chemiczną fabryką ukrytą gdzieś w gęstym lesie utrzymany jest w prze-

*Piękna złota polska
jesień...*

*O brachu, ale cię
czeka niespodzianka!*

jaskrawionych jesiennych kolorach, co tworzy nietypową, oryginalną atmosferę. W innej z lokacji niebo nad Notre Dame skąpane jest w intensywnej czerwieni. Niezłe prezentują się też sekwencje „morfinowe”, czarno-białe, z rzadkimi plamami żywszych barw. To dobry przykład na to, jak stosunkowo niskim kosztem można stworzyć grafikę, która zapada w pamięć.

Sabotage, mimo że to produkcja, nad którą pracuje niewielki niemiecki zespół programistów, zapowiada się naprawdę interesująco – głównie dlatego, że **jej twórcy wpadli na kilka ciekawych pomysłów, dzięki którym ich gra wyróżnia się spośród konkurencji, nawet jeśli powstaje przy dużo niższym budżecie.** Warto więc poczekać na spotkanie z panną Summer, a potem pomóc jej w tarapatkach – a nuż ślicznotka odwdzięczy się niezłą zabawą?

Strzelaj w beczkę!

Sabotage

Producent:
Replay Studios

Dystrybutor PL:
brak

<http://www.sabotage1943.com/>

Premiera: jesień 2008

Gatunek: skradanka



oryginalna oprawa graficzna • ciekawy tryb morfinowy • misja w Warszawie



Niemcy tworzą produkcję o walce z nazistami? – coś tu nie gra...

O dużych premierach z gatunku skradanek na razie nie słychać, ale powstała luka Sabotage ma szansę wypełnić kilkoma naprawdę oryginalnymi rozwiązaniami.

DODATEK DO NAJPOPULARNIEJSZEJ GRY SIECIOWEJ W POLSCE!

WROTA DO MROŻNEJ PÓŁNOCY STAJĄ OTWOREM

GUILD WARS EYE of the North



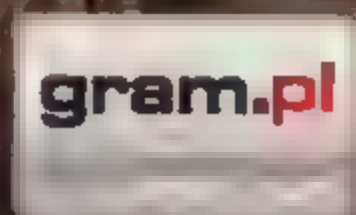
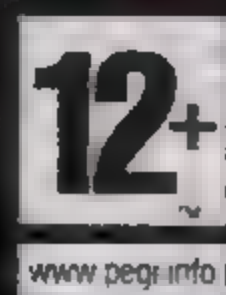
PRZECIWCZ 150 NOWYCH
UMIEJĘTNOŚCI, W TYM
50 DOSTĘPNYCH
WYŁĄCZNIE W TRYBIE PVE.



ZEJDŹ POD ZIEMIĘ I SPLĄDRUJ
18 WIELKICH LOCHÓW,
WYPEŁNIONYCH NIEZNANYMI
WCZEŚNIEJ POTWORAMI.



ZDUBADZ I NOS
Z DUMĄ KTÓRYS
Z 40 NOWYCH
ZESTAWÓW UZBROJENIA.



BLIŹ W SKLEPACH!
GUILDWARS.GRAM.PL

© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. Wszystkie Prawa Zastrzeżone. NCsoft, NC logo, Arenanet, Guild Wars, Eye of the North, i wszystkie inne nazwy i symbole są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi NCsoft. Wszystkie inne znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe należą do ich odpowiednich właścicieli.

DODATEK WYMAGA DO DZIAŁANIA KONTA NA KTÓRYM AKTYWOWANO PEŁNĄ WERSJĘ
JEDNEJ Z POPRZEDNICH KAMPANII - GUILD WARS: PROPHECIES, FACTIONS LUB NIGHTFALL.

SEGA RALLY

beta test

Oto kolejna, po Colin McRae: DiRT, ścigalka, która chlapie spod kół błockiem tak, że aż miło patrzeć. W jaki sposób remake klasycznej, oldskulowej samochodówki chce wyprzedzić konkurenta?

Nowa wersja SEGA Rally przez pewien czas nosiła roboczy tytuł, w którym na końcu dostawiono jeszcze słówko Revo – od revolution, czyli rewolucji. Bardziej pasowałby jednak inny dodatek do nazwy – Evo od evolution, czyli ewolucji, bo produkcja ta po prostu rozwija w logiczny i konsekwentny sposób (uwzględniając choćby postęp technologiczny) swoją wielką poprzedniczkę (patrz: ramka).

Oryginalne SEGA Rally było jedną z pierwszych gier, które próbowały – z powodzeniem! – odwzorowywać różne warunki jazdy na odmiennych nawierzchniach. Nowa produkcja o tym tytule również koncentruje się na symulowaniu tego, co dzieje się między kołami a drogą – tyle tylko, że tym

razem trasa zmienia się po każdym okrążeniu, bo koleiny w niej są żłobione przez przejeżdżające samochody.

Na tym właśnie, zdaniem twórców, polega owa Revo-lucja, ale mówiąc szczerze, przy pierwszym kontakcie z grą trudno ją odczuć – kierownica czy pad i tak wibrują praktycznie cały czas, a koleiny nie są na tyle głębokie, by autem mocno rzucało. Dopiero na późniejszych etapach żwirowe, błotne czy śniegowe nawierzchnie są trudniejsze i bardziej podatne na deformację, co ma już większy wpływ na jazdę.

Całkowicie – i niestety negatywnie – zaskakuje to, że w next-genowej ścigalce wzdłuż tras „ustawione są” niewidzialne ściany. SEGA Rally świetnie symuluje fruujące błoto, żwir, piach, a także doskonale pokazuje zabrudzenia osadzające się na karoserii. Aż chciałoby się wyjechać poza trasę i umorusać auto aż po dach – tymczasem najdrobniejsze nawet zboczenie z drogi kończy się odbiciem od jakiegoś muru, który jest, ale

Zaskakuje to, że w next-genowej ścigalce wzdłuż tras „ustawione są” niewidzialne ściany.

go nie widać. Tu oczywiście widać oldskulowe korzenie gry, ale panowie, bez przesady z tymi wspominkami!

Na szczęście starszokolnymi koleinami nie pojechano w kwestii tego, czym i gdzie będziesz się ścigać. Pojeździsz w pięciu sceneriach (Tropical, Safari, Arctic, Alpine i Canyon), a w każdej z nich wytyczono co najmniej trzy różne, pełne wertepów trasy. Daje to ponad

piętnaście różnych wyścigów, a na dodatek część z nich będzie można przejechać w tzw. rewersie, czyli w drugą stronę. **Sporo jest też samochodów – w trzech klasach rajdowych występują łącznie 32 pojazdy,** a wśród nich takie marki jak Subaru Impreza WRX STi SpecC Type RA, Mitsubishi Lancer Evolution IX FQ 340, VW Golf GTi, Grande Punto Rally, Audi quattro A2 oraz oczywiście Lancia Stratos, która

w oryginale była ukrytą furą do odblokowania.

To jednak byłoby za mało, żeby powalczyć z nowym Colinem, który bezdyskusyjnie oferuje większą różnorodność aut i tras. Na szczęście jednak SEGA Rally to gra firmy – jak łatwo dostrzec – SEGA, a to oznacza, że po pierwsze posiada kolorową, bardzo automatową grafikę; po drugie zaś, nawet mimo niewidzialnych ścian,

jest bardzo grywalna. Emocje są ogromne, bo trasy wiją się jak powinny, a komputerowi przeciwnicy to talenty co najmniej na miarę rodzimego Hołka (który w polskiej edycji odegra rolę pilota). To właśnie marka SEGA i to, co się z nią wiąże, może sprawić, że fani ścigalek zechcą na półce z ulubionymi produkcjami postawić ten tytuł obok DiRTa. Przekonamy się już niedługo – recenzja być może za miesiąc!

SEGA Rally

Producent: SEGA Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.segarally.com/>

Premiera: IV kwartał 2007

Systemy: Języki

„automatowa” grafika • duży wybór aut • wymagający przeciwnicy, nietatwe trasy

przy pierwszym kontakcie niezbyt czuć „rewolucyjne” deformowanie tras

Uboższa w tryby niż Colin McRae: DiRT, ale równie grywalna ścigalka. Mimo zreczności charakteru będzie wyzwaniem także dla automaniaków.



SEGA Rally

Słynna zręcznościowa samochodówka stworzona w 1995 roku z myślą o automatach do gier pracujących na tzw. Modelu 2, czyli platformie sprzętowej opracowanej przez firmę SEGA (wykorzystywały ją m.in. Virtua Fighter 2 i House of the Dead). Jedną z unikalnych cech SR było odtworzenie parametrów jazdy na trzech różnych nawierzchniach – asfalcie, żwirze i błocie. Poszaleć można było na czterech trasach trzema autami (licząc z ukrytą lancia stratos). Automaty z tą produkcją do dziś można znaleźć w niektórych, głównie nadmorskich salonach gier...

FLATOUT

ULTIMATE CARNAGE

Wyobraź sobie ryk 300-konnego silnika i syk rozpędzającej się turbiny. Już? To jedziemy!

Najnowszy FlatOut, choć jest tylko mocno ulepszoną wersją drugiej części, już teraz powoduje u mnie ciarki. Pojawia się **nowe fury, trasy, jeszcze większa rozwalka i system zniszczeń, który nawet na screenach imponuje mocą.** Najwidoczniej poprzednie odsłony serii były tylko zapowiedzią prawdziwego killera, który pojawi się najpewniej jeszcze w tym roku. Radość z nadchodzącego tytułu jest tym większa, że dopiero niedawno developer podjął decyzję o wypuszczeniu gry na PC, a nie, jak było wcześniej zamierzone, tylko na Xboxa 360.

Finowie, w myśl zasady: „nie zmieniamy tego, co dobrze się sprzedaje”, usiedli do pracy i upgrade’owali wszystko, co w serii najlepsze. Zwiększona została liczba samochodów biorących udział w wyścigu, z ośmiu do dwunastu. Również obiektów możliwych do poruszenia, rozjechania czy po prostu wyrzucenia w powietrze jest znacznie więcej – około ośmiu tysięcy. Skoro jesteśmy przy liczbach, to warto wspomnieć o czterdziestu trasach, wytyczonych w sześciu zróżnicowanych środowiskach, oraz o pięciu trybach zabawy w single i multiplayer. Do jazdy zostanie oddanych 40 samochodów, podzielonych na trzy

grupy: derby, street i racing – każdy zmyślnie zaprojektowany i przygotowany do totalnej masakry.

Nie bez powodu użyłem słowa „totalna”, ponieważ to, co będzie się działo na ekranie FlatOuta, podnieci nawet miłośników Simsów. Z każdego wozu odpadnie około 40 elementów, przy czym odpowiedni system będzie czuwał nad tym, żeby nie stało się to zbyt szybko. **W zależności od siły uderzenia, dana część albo się pomarszczy, albo wgniecie, albo, jeżeli zaliczysz konkretnego dzwona, odpadnie.** Wygenerowane zniszczenia zależą będą również od sposobu, kąta i prędkości uderzenia w przeszkodę. Jeśli trafisz czołem w słup, samochód zawinie się wokół niego, a rama wygnie się w literkę „u”.

To, co będzie się działo na ekranie FlatOuta, podnieci nawet miłośników Simsów.

Mając taki zestaw narzędzi do masakrowania pojazdów, programiści postarali się, żeby każdy wyścig dostarczał maksymalnej ilości kontaktu, zarówno z przeciwnikiem, jak i z otoczeniem. Koniec z grzecznością na drodze. Będziesz się rozpychać, miażdżyć grille

Czerwony, garażowany, bez wypadku, pierwszy właściciel. Już od 15 tys. złotych!



i spychać w rowy lub na ściany przy każdej nadarzającej się okazji. **Za drift, skok czy trzaśnięcie w przeciwnika zostaniesz nagrodzony punktami oraz nitrem.** Zasada jest prosta: możesz przyjechać na metę czwarty i zdobyć nagrodę, ale pod warunkiem, że pojedziesz na maksa agresywnie i zdemolujesz wszystko po drodze.

FlatOut oferuje znacznie więcej niż tylko zabawę w trybie single. Destruction Derby to sieciowe masakrowanie każdego pojazdu w zasięgu wzroku: jeden na wszystkich, wszyscy na jednego! **Nie ma żadnych reguł, nie ma litości, wygrywa ten, kto jako jedyny zostanie na torze... choćby jego wóz miał już tylko dwa koła.** W Ultimate Carnage nie zabraknie również Rag-dolls Games, czyli rzucania, turlania, łamania i wystrzeliwania w powietrze kierowcy, wszystko do wykonania w dwunastu dyscyplinach (kręgle, baseball, skoki narciarskie, a nawet rzutki).

Tak rozbudowany gameplay został podkreślony najnowszymi efektami graficznymi. Każdy samochód składa się z około 25 000 polygonów, czyli względem poprzedniej części ich liczba wzrosła ponad trzykrotnie. Wystarczy popatrzeć na rzuty z gry, aby zacząć podziwiać dzieło fińskiego developera. **Edycja na Xboxa 360 wygląda obłędnie w High Definition, ale kompy uzbrojone w najbardziej wypo-**

sione karty graficzne powinny konsolową wersję pożreć na śniadanie.

Podsumowując: szykuje się porządny zręcznościowy racer. Pozycja obowiązkowa nie tylko dla miłośników samochodówek, ale i dla lubiących demolować wszystko i wszystkich. Na pierwszy rzut oka gra nie ma słabych stron. Została **napakowana sterydami, odpowiednio rozbudowana względem poprzednich części (AI, większy garaż, system zniszczeń, wypolerowana na błysk grafika) oraz wzbogacona o nowe stare tryby.** Single zaoferuje przynajmniej kilkanaście godzin efektownej rozwalki, plus Destruction Derby i liczne gierki z serii Rag-dolls. Obok takiego potencjału Ultimate Carnage żaden gracz nie będzie mógł obojętnie przejechać.

Ups, znowu nawaliła sygnalizacja.



FlatOut: Ultimate Carnage

Producent:
Bugbear Entertainment

Dystrybutor PL:
CD Projekt

<http://www.flatoutgame.com/>

Premiera: IV kwartał 2007

Platformy: PC, Xbox 360

zniszczenia • adrenalina • Rag-dolls Games • grafika!!!

to tylko remake FlatOuta 2, a nie prawdziwa „trójka”

Rok 2007 obfituje w porządne samochodówki, ale FlatOut ma szansę wymieść konkurencję!

Autod... 35

Już od wielu lat
lubiący grać
w komputerowe
symulacje kopanej
podzieleni są na
dwa obozy. Czy
najnowsze edycje
serii FIFA i PES coś
zmienia?

beta
test

No i powiedz: jak to jest, że mu
ta piłka nie spada z palca?

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

Linia podziału jest tu dość jasna. **Jeśli lubisz realistyczny, ale i dynamiczny futbol, a najważniejszy jest dla ciebie sam fakt rozgrywania meczu, na pewno stoisz po stronie PES-a.** Jeśli jednak duże znaczenie mają dla ciebie prawdziwe nazwiska, dużo lig (w tym Orange Ekstraklasa), polski komentarz i bardziej rozwinięte opcje menedżerskie – tutaj zawsze wygrywa FIFA.

Nietrudno się domyślić, że – podobnie jak w ostatnich latach – **nie czeka nas żadna rewolucja, zaś obie gry piłkarskie tylko umocnią się na swoich pozycjach.** Tak jak FIFA nie stanie się nagle perfekcyjnym symulatorem, tak samo PES nie dostanie zastrzyku gotówki, który pozwoliłby na wykupienie tylu licencji i zatrudnienie Szpakowskiego i Szaranowicza. Póki co nie wiadomo nawet, czy po ubiegłorocznym blamażu podtrzymany zostanie kontrakt z Borkiem i Kołtoniem...

To jednak tylko sprawy okołomeczowe. **Najważniejszy element PES-a, czyli sama grywalność spotkań, pozostał praktycznie niezmienny.** Konami najwyraźniej uznało, że ich gra jest tak dobra, że jakiegokolwiek zdecydowane modyfikacje mogłyby tylko zaszkodzić. Trudno się z tym zresztą nie zgodzić, o czym dobitnie świadczą setki tysięcy graczy przez cały czas toczących boje w Internecie (w tym ja). Nie oznacza to jednak, że twórcy spoczęli na laurach – kilka rzeczy w ich nowej produkcji będzie mogło cię zaskoczyć.

Sterowanie i zachowanie piłkarzy są z pozoru identyczne jak poprzednio, ale drobne niuanse można wychwycić już po kilku minutach grania. Pierwsze, co mi się rzuciło w oczy, to przyjmowanie piłki. **Zawodnicy teraz nie zatrzymują się ani na chwilę, gdy natrafią na gałę – po prostu wpadają na nią w pełnym biegu i wypuszczają ją sobie dość daleko – dotyczy to także wysokich zagrań.** To nieco zmienia taktykę – po pierwszych kilkunastu stratach docenisz jednak tę innowację.

Drugą szybko zauważalną modyfikacją jest sposób, w jaki piłkarze wykonują podania prostopadłe. Teraz są one nieco bardziej inteligentne – nie zdarzała mi się już tak często sytuacja, że piłka trafiała nie do zawodnika najbliższego, ale była ekspediowana gdzieś daleko na pole karne. Ogólnie jednak **w wersji beta jeszcze nie wszystko działało jak należy – większość irytujących błędów z poprzedniej odsłony widoczna była i tutaj.** Obrona wciąż często zachowuje się głupio, zaś część zwykłych podań trafia zupełnie nie tam, gdzie wskazujesz kursor. Z takimi wadami można jednak żyć – i to jak!

Co nieco zmieniło się też w samych menusach. Do dyspozycji masz te same tryby, co poprzednio, a także trochę nowego. Rozwinięto odrobinę opcje menedżerskie – jeśli chcesz, możesz bawić się w śledzenie rynku transfero-

wego i budowanie swojej drużyny od podstaw. **Bardzo fajnie też**

Konami uznało, że ich gra jest tak dobra, że jakiegokolwiek zdecydowane zmiany mogłyby jej tylko zaszkodzić.

działa World Tour – wybierasz drużynę i wraz z nią wykonujesz misje, ścierając się z przeciwnikami z różnych kontynentów. Zadania trochę przypominają te znane z cyklu FIFA: wygrać bez straty bramki, bez dokonywania zmian itp.

Konami zmieniło też wreszcie zbalansowanie poziomów trudności. Top Player jest bardziej wymagający, a Regular stał się przystępniejszy – wreszcie jest tak, jak być powinno. Nieco zawodzi za to póki co składy – nie są superaktualne, a Polska jest obecna tylko w postaci reprezentacji i Wisły Kraków. Obie drużyny są zresztą tak słabe, że wygrać nimi choćby na Profesjonalu to zadanie dla największych mastahów. Ale że takich nie zabraknie – nie mam żadnych wątpliwości.

Cristiano Ronaldo jest
twarzą PES 2008...

...można się więc
spodziewać wielu
efekciarskich zagrań

Pro Evolution Soccer 2008

Producent:
Konami

Dystrybutor PL:
CD Projekt

<http://www.konami-europe.com/>

Premiera: październik

Kategorie: sportowe

jeszcze lepszy niż rok temu! • nowe tryby • bardziej dynamiczna rozgrywka • next-genowa grafika • zbalansowanie poziomów trudności • subtelne, ale widoczne zmiany w gameplayu

wciąż mało lig • nie poprawiono wszystkich błędów • bardzo słabe Wisła i polska reprezentacja

Król PeCetowych kopanych powraca w glorię i chwale. Redakcja Clicka już szoruje pądy na myśl o uczcie...

TYLKO NAJLEPSZE GRY

EKSKLUZYWNE WYDANIE

OBSZERNA INSTRUKCJA

PROFESJONALNY PORADNIK

DOŻYWOTNIA GWARANCJA

DODATKI NA GRAM.PL



Platynowa Kolekcja

NOWOŚCI W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA JUŻ W SPRZEDAŻY!



W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

- AGE OF EMPIRES III • ANTOLOGIA BLIZZARD • COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI • DIABLO II ZŁOTA EDYCJA
- FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI • NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA • NEVERWINTER NIGHTS 2
- ROLLERCOASTER TYCOON 3 ZŁOTA EDYCJA • SAGA GOTHIC • SPELLFORCE 2: CZAS MROCNÝCH WOJEN
- THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW ZŁOTA EDYCJA • WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA •

NAJBARDZIEJ

STYLOWA

ROZRYWKA



© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Sezon Orange Ekstraklasy już ruszył, piłkarze grają też na boiskach Anglii, Hiszpanii, Francji, słowem: całej Europy. Równolegle – jak co roku – rozpoczęło się odliczanie do premiery nowej edycji Football Managera...

FOOTBALL MANAGER 2008

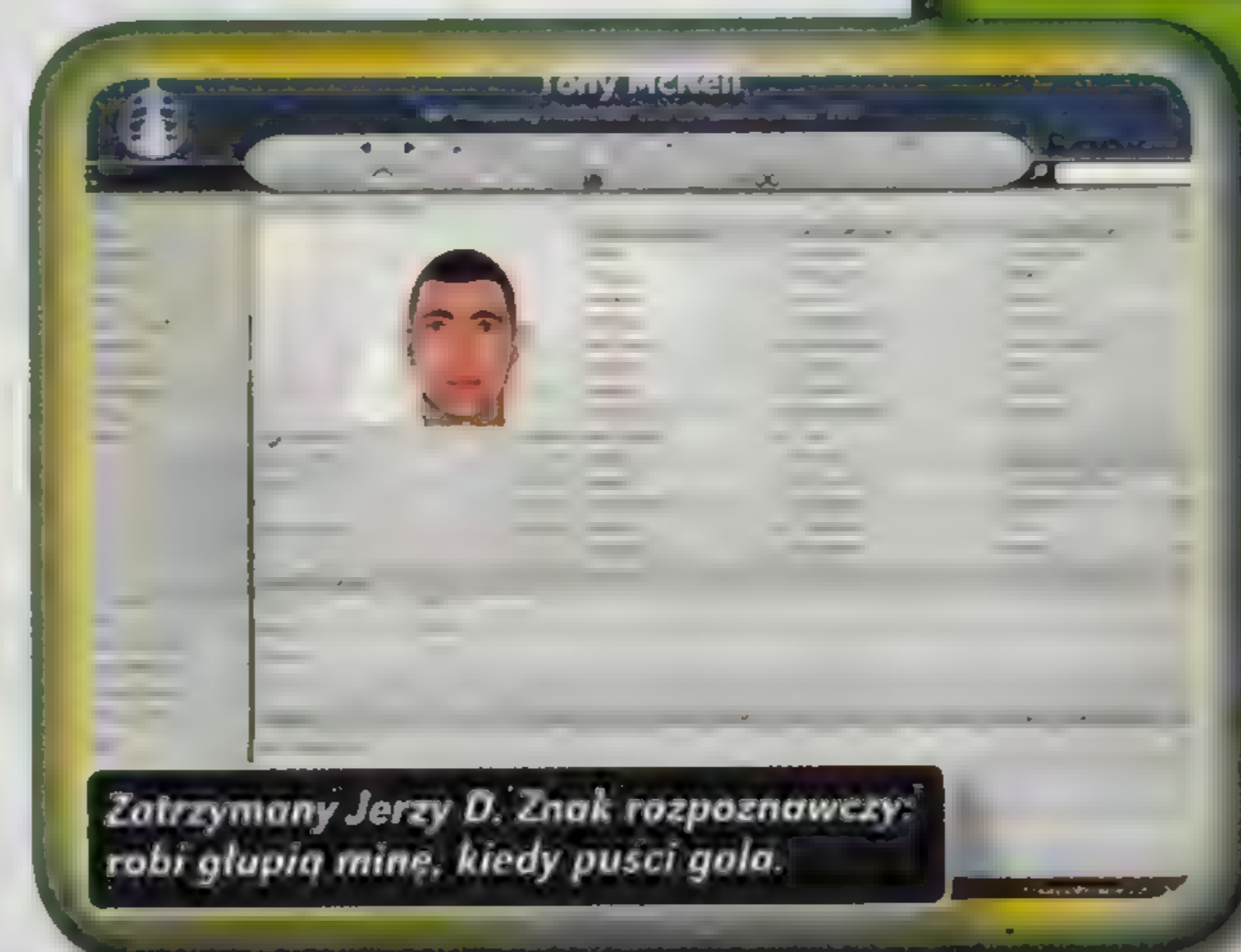
beta test

Są firmy, na których można polegać. Co roku, z precyzją szwajcarskiego zegarka, powtarzają te same działania, dzięki czemu od razu wiadomo, jaki mamy miesiąc. Jedną z nich jest **Sports Interactive** – **zawsze w drugiej połowie wakacji informuje o zmianach, jakie zamierza wprowadzić w swojej sztandarowej serii Football Manager.** A w tym roku będzie ich więcej niż w trzech poprzednich edycjach.

Mają być też one bardziej widoczne – najwyraźniej **interfejs, wygląd menu i elementów graficznych gry Football Manager Live**, czyli planowanej na marzec 2008 sieciowej odłogi serii (beta-test w poprzednim numerze), **spodobał się w studio Sports Interactive**, bowiem FM2008 będzie prezentował się niemal identycznie. Zastosowano tę samą czcionkę, bardzo podobny podgląd ustawień taktycznych, zbliżoną stylistykę ramek. U góry ekranu pojawi się nowa belka menu, a na niej kilkanaście ikon prowadzących do najczęściej używanych opcji (fani serii, przyzwyczajeni do liczb i tekstów z poprzednich części, wiedzą, jaka to rewolucja...). Najbardziej zaskakującą zmianą jest wprowadzenie trójwymiarowych podobizn piłkarzy generowanych przez program (młodziaków, z dalszych lig), których wygląd zmienia się wraz z upływem lat.

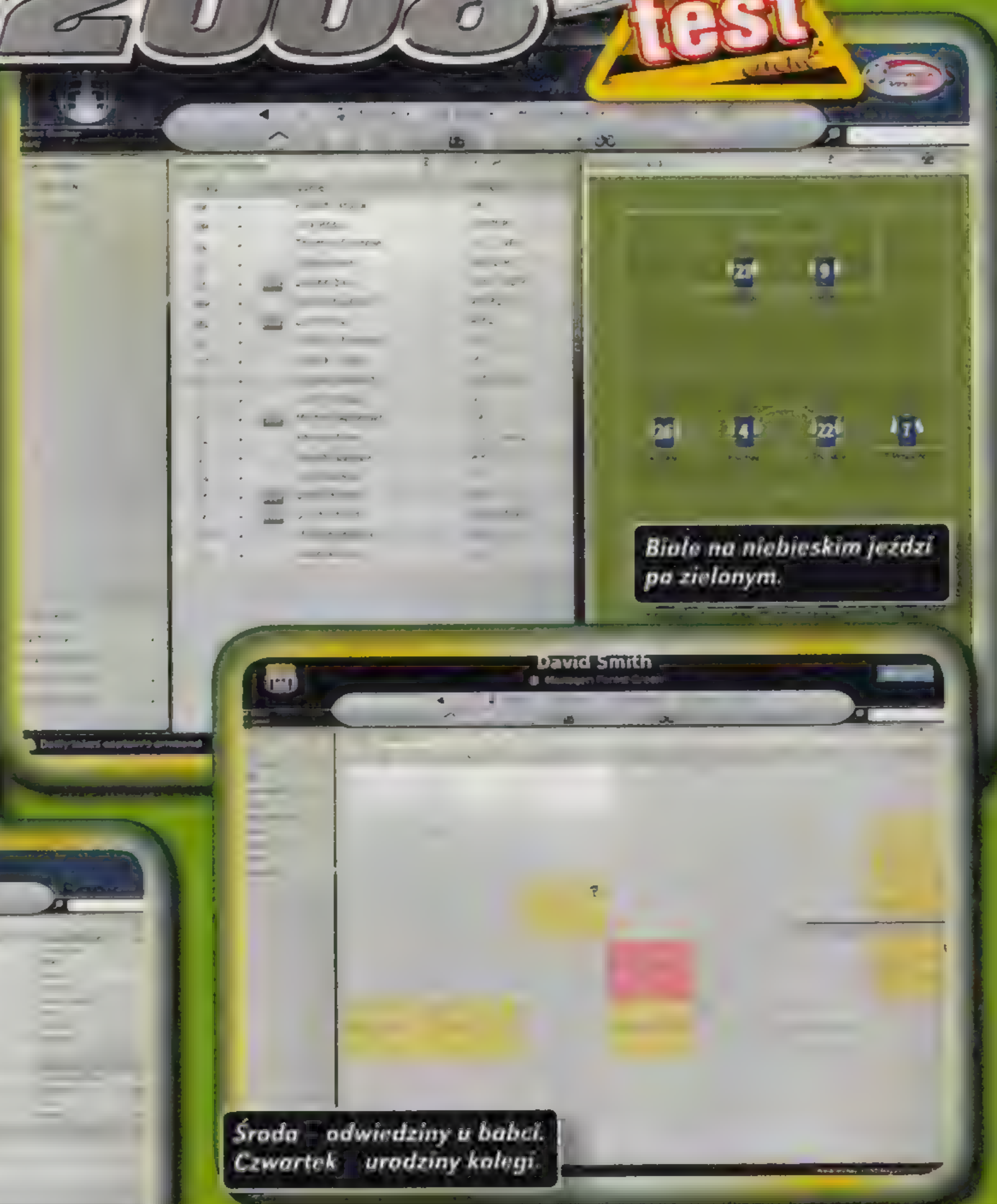
Te rozwiązania mają uczynić grę bardziej przyjazną dla nowych użytkowników. Dla nich przygotowano też prostszy w użyciu i bardziej przejrzysty system pomocy; rozbudowano raporty komputerowych asystentów, których porady znacznie ułatwiają rozgrywkę; wprowadzono kilka nowych ekranów (m.in. kalendarz), porządkujących setki informacji, jakimi Football Manager potrafi zarzucić użytkownika.

A co FM 2008 oferuje menedżerom, którzy nieraz zdobyli już tytuł mistrzowski? Sports Interactive planuje zmienić



W tym roku zmian będzie więcej – i będą bardziej widoczne – niż w trzech poprzednich edycjach.

– a przy okazji również rozszerzyć – kilka modułów gry, w tym m.in. system finansów (pojawia się np. nagrody dla piłkarzy za zwycięstwa w ważnych meczach i zdobyte trofea), transfery (ale tu modyfikacje będą raczej kosmetyczne), ekran informujący o tym, jak z pracy menedżera zadowoleni są właściciele i miłośnicy klubu. Nowa opcja dotycząca tych ostatnich to możliwość zorganizowania „dnia kibica”, co zwiększa – szczególnie jeśli

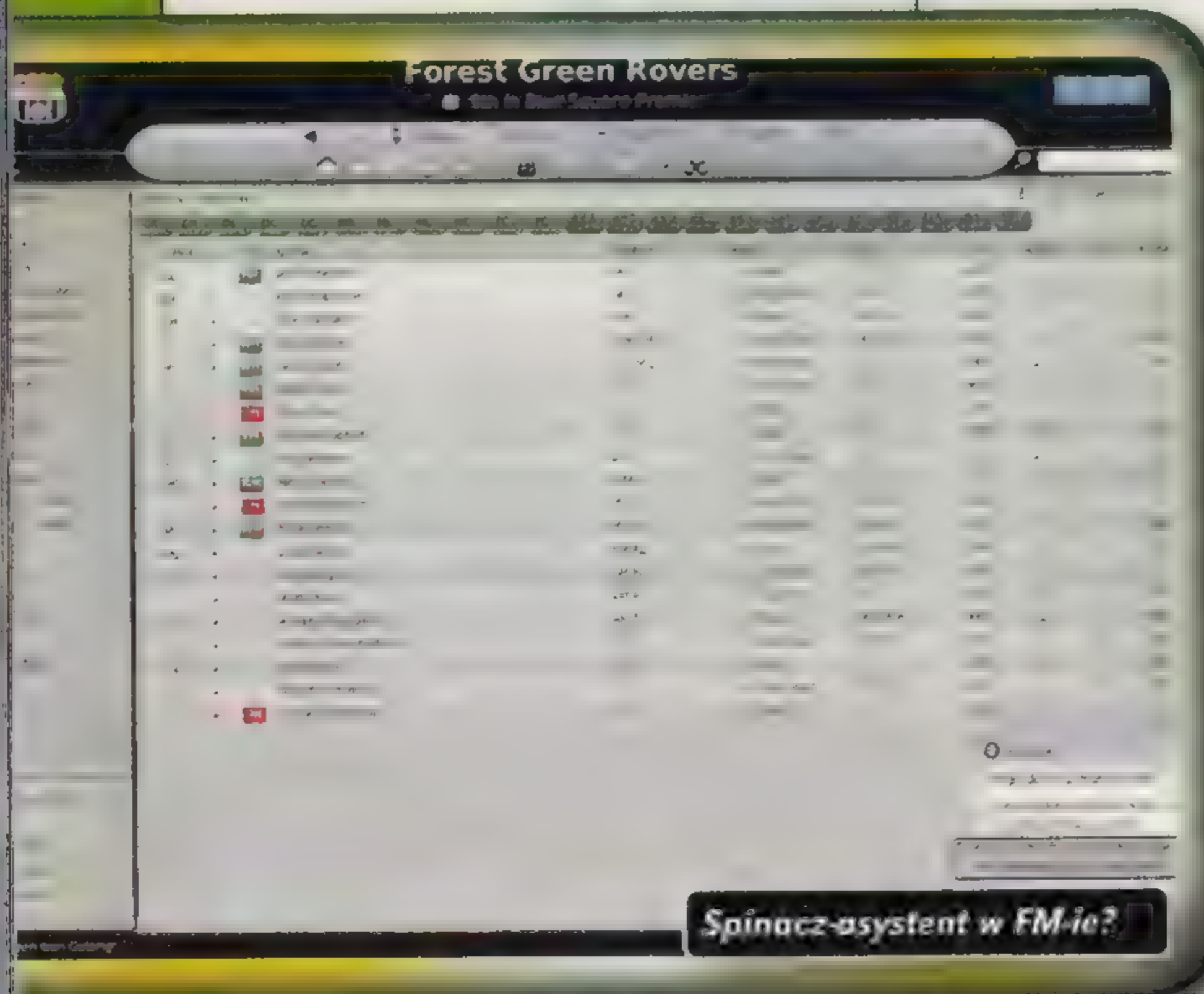


uda się wtedy wygrać – morale zespołu i sympatię fanów. **Ważną nowinką jest też szereg możliwości, jakie otrzymają do dyspozycji selekcyonerzy drużyn narodowych**, dzięki którym ten aspekt gry, dotąd traktowany przez SI po macoszemu, wreszcie stanie się równie interesujący jak klubowe rozgrywki ligowe czy pucharowe.

Przede wszystkim jednak nowy Football Manager przynosi zmiany w silniku meczowym. Wszystkie ekrany składające się na tzw. „match day” (dzień, w którym rozgrywane jest spotkanie) – a więc zapowiedź przedmeczowa, ustalanie składu, rozmowa w szatni przed pierwszym gwizdkiem, mecz, bieżące zmiany taktyki – mają zostać połączone w taki sposób, by przechodzenie pomiędzy nimi odbywało się płynnie, bez większych przestojów i wczuwania nowych ustawień (co było zmartwieniem poprzednich części). Zmiana systemu gry (np. z 5-3-2 na 4-4-2) czy wskazówek taktycznych będzie się teraz odbywała na bieżąco w trakcie meczu (bez pauzy!),

na oddzielnym ekranie, na którym widoczny będzie również zminiaturyzowany podgląd boiska.

Football Manager 2008 kontynuuje świetną passę serii. Odkąd Sega jest wydawcą gier Sports Interactive, ci specjaliści od piłkarskich menedżerów w bardzo rozsądny sposób rozwijają swój tytuł, dostarczając fanom futbolu coraz lepsze, coraz bardziej realistyczne produkcje. Najwyraźniej tak samo będzie i tym razem. Są firmy, na których można polegać.



Spinaacz-asystent w FM-ie?

Football Manager 2008

Producent: Sports Interactive	Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.footballmanager.net/	
Premiera: październik 2007	
Gatunek: menedżer	
szybsze działanie • jeszcze prostsza w obsłudze • nowy system kierowania drużyn narodowych • coraz lepsza oprawa graficzna	
starzy gracze będą potrzebowali kilkunastu minut, by przejść się na nowy, nieco inny interfejs, bliższy temu z Football Manager Live	
Seria Football Manager rządzi w gatunku piłkarskich menedżerów. Zmiany, które pojawiają się w wersji 2008, najpewniej tylko umocnią jej pozycję.	

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ
O WYJĄTKOWE TYTUŁY, TERAZ
PO RAZ PIERWSZY W KOLEKCJI KLASYKI
NA PLAYSTATION® 2!

69,90
PLN

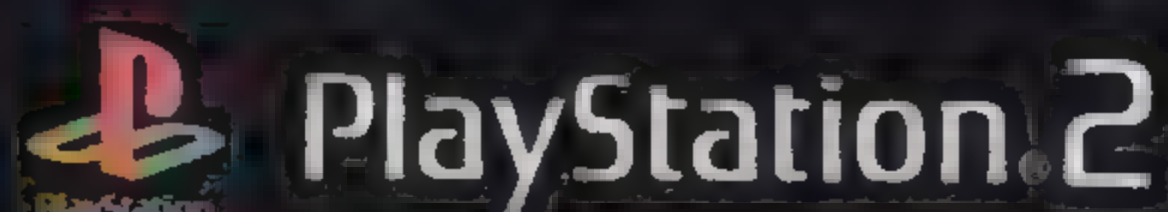
KLASYKI



KOLEKCJA

TYLKO **NAJLEPSZE W HISTORII GRY** NA KONSOLĘ
SONY PLAYSTATION® 2! TERAZ W **WYJĄTKOWEJ**
WERSJI, Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ I W REWELACYJNIE
NISKIEJ CENIE!

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2



KOLEKCJA KLASYKI jest marką Sony Computer Entertainment Inc. i jest częścią kolekcji Klasyczny Tytuł. Wszystkie tytuły w tej kolekcji zostały wybrane przez Sony Computer Entertainment Inc. i są dostępne wyłącznie w ramach tej kolekcji. Wszystkie tytuły w tej kolekcji są dostępne wyłącznie w ramach tej kolekcji. Wszystkie tytuły w tej kolekcji są dostępne wyłącznie w ramach tej kolekcji.

© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

PlayStation 2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



THE SETTLERS

RISE OF AN EMPIRE

**Sympatyczni Settlersi
wydorośleli, ich kobiety
nabrały kształtów, mężczyźni
zapuscili brody, a niektórym
od piwa i całonocnych imprez
na rynku urosły pokaźne
brzuchy.**

Wielu fanów protestowało przeciw zmianom, które Blue Byte wprowadziła wraz z przeobrażeniem tej popularnej serii RTS-ów w trzeci wymiar, jednak patrząc na wersję beta najnowszej, szóstej odsłony The Settlers, widac, że twórcy już zdecydowali – Osadnicy ciążą coraz bardziej w stronę umiarkowanej realistycznej symulacji budowania średniowiecznych osad.

Rozgrywka w Rise of an Empire polegać będzie na tworzeniu miasta, poszerzaniu jego granic oraz zwalczaniu wrogów. Każdą mapę podzielono na terytoria w rodzaju prowincji, które zajmiesz, stawiając na ich obszarze wieże strażnicze. Oprócz osad przeciwnika w świecie gry napotkasz także obozowiska bandytów. Złoczyńcy mogą zażądać haraczu. Po jego zapłaceniu otrzymasz dostęp do ich najemników, jeśli jednak się nie ugniesz – lotry zarządną napadów twoich poddanych. Obie te czynności – budowa wież strażniczych i rekrutowanie najemników – to część obowiązków twojego bohatera. Podczas każdej misji będziesz posiadał przynajmniej jedną taką jednostkę. Wszystkie



**Harczerze z sąsiedniego obozu postanowili
złożyć nam przyjacielską wizytę.**

oddarzone zostaną umiejętnościami specjalnymi, np. wiking Thordal swoim śpiewem podniesie zadowolenie poddanych, kupiec Elias da żywność głodującym, zaś rycerz Marcus razda żołnierzom dodatkowe pochodnie (potrzebne do niszczenia budynków wroga; każdy oddział będzie miał ich ograniczoną liczbę, a normalnie uzupełnisz je tylko w barakach).

Ważnym elementem rozgrywki będzie dbanie o potrzeby

obywateli – w elemencie tym wzorowano się na Simsach. Podzielone na zadania oraz życzenia, zależą od wykonywanego zawodu – drwal musi dobrze zjeść, rzeźnikowi konieczne są również przyrządy higieniczne (mydło i miotły; natomiast wszyscy marzą o przyjemnościach i rozrywkach – zimnym piwie w tawernie, festynach na rynku czy wizytach w teatrze. Jeśli nie będziesz spełniał potrzeb obywateli, wtedy mogą oni zebrać się na głównym placu i rozpocząć strajk lub po prostu opuścić miasto.

Nowi osadnicy będą pojawiać się wraz ze stworzeniem dla nich zakładu pracy, ich liczba (od 50 do 200 ludzi) ograniczona jest jednak pojemnością twojej katedry. To jeden z trzech podstawowych budynków, którymi dysponujesz od początku każdej misji, pozostałe to: magazyn oraz zamek, w którym przechowywane są pieniądze z podatków. Te oraz inne struktury będziesz mógł ulepszać, zwiększając tym samym ich wydajność. Kiedy mocno rozbudowałem moje miasto, nagle okazało się, że osiągnąłem limit obywateli – chwilę potem mój magazyn pękał w szwach od nadmiaru towarów – dalszy rozwój był niemożliwy. Mam nadzieję, że w finalnej wersji pojawi się opcja stawiania dodatkowych kościołów i magazynów – tak jak to było

**Ważnym elementem rozgrywki ma
być dbanie o potrzeby obywateli
– tu wzorowano się na Simsach.**



**Od razu widać tu rękę dobrego
architekta-planisty – mnie.**

**Ręczki w górze, białe rękawiczki,
techno – jazdaaaa!**

**Miasteczko hucnie obchodziło
nadejście nowego roku.**

w starszych Settlersach. W przeciwnym razie możliwości rozrostu osady będą mocno ograniczone.

Podobnie jak w poprzednich częściach, funkcjonowanie większości zakładów uzależniono od dostaw podstawowych towarów, takich jak drewno, mięso, zboże, wełna, ruda żelaza (w sumie około 10 surowców potrzebnych w produkcji). **Ekonomia w RoE została mocno uproszczona, np. jelenie łapane przez myśliwych posłużą zarówno w masarni (to jedyne mięso używane do produkcji kielbas), u zaopatrującego w ubrania garbarza oraz w wytwórni mydła.** Część towarów znajdziesz tylko w niektórych prowincjach, przez co będziesz zmuszony zajmować kolejne tereny, np. te ze złożami kamienia lub rudy żelaza. W przypadku tej ostatniej widac zresztą chyba największe uproszczenie w grze – to jedyne surowiec wydobywany w kopalniach, a jego złoża od razu widoczne są na mapie. W dodatku tylko jego potrzebuje płatnerz do pracy – kiedyś niezbędny był mu również węgiel.

Zbierając odpowiednią ilość towarów, będziesz mógł zmienić rangę swojego bohatera i awansować go np. na szeryfa czy hrabiego. Wraz z podnoszeniem poziomu bohatera wzrosną co prawda potrzeby i żądania twaich obywateli, ale zwiększą się także wpływy z podatków. Awanse dają również dostęp do nowych budynków, w tym warsztatów płatnerzy oraz koszar mieczników, łuczników i maszyn oblężniczych (i wygląda na to, że będą to jedyne typy wojsk

Hej ho, hej ho, na ryby by się szło!

w grze), są więc kluczowe dla rozwoju twojej osady.

W becie nie miałem okazji do prowadzenia zbyt wielu bitew. Podczas wieloetapowych misji kampanii na pewno pojawią się zadania typu: „zniszcz oboz bandytów”, „zrównaj z ziemią miasto przeciwnika”, jednak obecnie potyczki nie wydają się zbyt rozbudowanym elementem. Jeśli chodzi o taktykę, to pochwalic należy dobre AI łuczników, którzy zawsze ustawiają się z dala od mieczników wroga – jednak walka w zwarciu przypomina już totalny chaos. W grze możliwe jest również budowanie umocnień – palisad, kamiennych murów i bram, dlatego jestem ciekaw, jak wyglądać będą obleżenia. Niestety tego elementu rozgrywki beta nie prezentowała, dlatego na jego ocenę – podobnie jak i finalną opinię na temat całej gry – poczekamy do recenzji. Być może tylko jeden krotki miesiąc. <

COMBAT MISSION SHOCK FORCE



TAKTYKA - AKCJA

WOJNA - ZWYCIĘSTWO

Konflikt zbrojny w Syrii w roku 2007.

Jako dowódca Stryker Brigade Combat Team,

masz bardzo proste zadanie...

przeżyć i zwyciężyć

NAJLEPSZA SERIA WOJENNA - COMBAT MISSION WKRACZA W XXI WIEK.

12+

WYDAWCA
ACTIVISION
BLIZZARD

PC
CD

99,90
PLN

CEVEGA

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

paradox
INTERACTIVE

The Settlers: Rise of an Empire

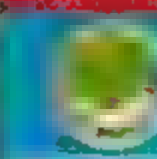
Producent:
Blue Byte

Dystrybutor PL:
CD Projekt

<http://www.settlers.com/>

Premiera: październik 2007

Platformy: PC



prosta ekonomia • dobre AI łuczników • ładna grafika • osada tętni życiem



bardziej przypomina Twierdzę - albo dowolną inną zabawę w budowanie średniowiecznych miast - niż pierwsze Settlersy

Piękna grafika i wciągająca rozgrywka - pomimo zmian Osadnicy to wciąż kawał dobrego RTS-a.

WIEDŹMIN

 beta
test

**Ja już grałem, a ty nie.
Zazdrosny? Niesłusznie.**

Zaledwie kilka dni temu po raz pierwszy – i jako chyba jedyny dziennikarz na świecie – zagrałem w niemal ukończoną wersję Wiedźmina. Nie siedział za mną żaden przedstawiciel CD Projektu (szepczący do ucha: „Nie podnoś tego skarbu, bo gra wyskoczy do Windowsa!”), nie byłem też zmuszony przechodzić żadnego przygotowanego uprzednio fragmentu. **Miałem dostęp do wszystkich siedmiu rozdziałów gry (wliczając rozbudowany prolog i epilog),** a gdybym spędził w siedzibie firmy odpowiednio dużo czasu, nic nie powstrzymałoby mnie przed przejściem jej od początku do końca. Już na ekranie ładowania można było dostrzec, jak poważnie CD Projekt podszedł do mojej wizyty. W rogu ekranu, małą czcionką, pojawił się napis: „Ubiję jak psa!”. Czyżby ukryta groźba?

Pierwsze, co ukazało się moim oczom, to intro – wreszcie ukończone, bardzo długie, stanowiące skróconą adaptację pierwszego opowiadania o Geralcie. Robi ogromne wrażenie, a wiedźmin jawi się w nim jako silny konkurent dla nowego pokolenia bohaterów gier. Wykonuje akrobacje, które zdumiałyby Altaira z Assassin's Creed, a przy tym skrzy charyzmę. Zdradzę również, że – wbrew przypuszczeniom – animacja Tomka Bagińskiego ma silny związek z intrygą przedstawioną w grze. Okazuje się, że **odczarowana strzyga Adda i król Foltest to kluczowe postacie nowej fabuły.**

Po wstępie generowanym na stacjach graficznych studia Platige Image pojawia się kolejny, „popychany” silnikiem gry. I tu widać ograniczenia wykorzystanej po raz pierwszy w Never-

winter Nights Aurory.

Plenery bywają kanciaste, choć do czasu premiery problem być może zniknie – to kwestia kreatywnego wykorzystania światłocienia, nad czym teraz pracują twórcy. Postacie, choć już nie tak kwadratowe, również nie są doskonałe. Np. bokobrody Geralta, chociaż są jedynie płaską teksturą, wyglądają jak z fotografii, ale już jego tunika straszy pikselami. To samo można powiedzieć o animacjach. Czasami ludzie gestykują bardzo przekonująco, innym razem wykonują dziwaczne, zapętlone ruchy (zwłaszcza kobiety). W testowanej przeze mnie wersji pojawiały się również problemy dotyczące synchronizacji wypowiedzianych kwestii z ruchem warg (notabene: głos Jacka Rozenka świetnie pasuje do roli Geralta). Zapewniono mnie jednak, że ten element zostanie na koniec i dużo ma się jeszcze w tej kwestii zmienić.

Ale... czepiam się z zawodowego obowiązku. Przechodząc prolog jako „normalny” gracz, raczej nie zauważyłbym tych niedoskonałości, bo skupiłbym się na wciągającej akcji i dynamicznych



Nowy trening wiedźmiński: zabawa w łucznika.

walkach. **Początek jest bowiem taki, jaki być powinien – to prawdziwe trzęsienie ziemi, rzucające cię w sam środek bogatego świata, pomiędzy ciekawych bohaterów i przerażające potwory.**

O sekwencji rozgrywającej się w Kaer Morhen z pewnością jednak już słyszałeś – pisaliśmy o niej w kwietniu – przeskoczę zatem do drugiego aktu. Ten zaczyna się od sceny żywcem przeniesionej z „Egzorcysty”. Kilkuletni chłopiec zostaje opętany przez szatańskie moce

i cytuje elficką przepowiednię. Gubi słowa, ucina zdania, ale taki to już urok... wersji beta (co ciekawe, późniejsze rozdziały zdają się bardziej dopracowane). A potem... Geralt zostaje sam w niewielkiej wiosce. Może przyjąć zlecenie z tablicy ogłoszeń, odwiedzić tajemniczego Wielebnego i podążać dalej drogą wyznaczoną przez scenarzyistów. Ja postanowiłem jednak spróbować czegoś innego – zagłębić się w świat gry i – jak w prawdziwym role-playu – odgrywać postać. Udałem się zatem do karczmy...

Najpierw próbowałem poderwać hojnie obdarzoną przez naturę barmankę, ale ta odprawiła mnie z kwitkiem, wyzywając od chamów i prostaków. „Nic to”, pomyślałem i zagadnąłem dwóch tłukących się po mordach obszczymurów. Okazało się, że mężczyźni organizują zakłady. **Postanowiłem postawić na siebie, dzięki czemu mogłem zobaczyć nowy, nie pokazywany wcześniej element gry – walkę na pięści.** Choć oparta jest na tych samych zasadach, co inne potyczki, wygląda jak żywcem wzięta z najprzedniejszych westernów czy filmów o przygodach Indiany Jonesa.

Urwanie chmury

Jednym z ciekawszych elementów świata przedstawionego w Wiedźminie – obok dynamicznie zmieniających się pór dnia – jest nieprzewidywalna pogoda. W wersji, o której mogłeś przeczytać w numerze kwietniowym, podczas ulewy mieszkańcy Wyzimy chowali się pod daszkami, ścigali pranie itp. Efekt był bardzo przekonujący, ale rozwiązanie to komplikowało sprawę questów (królewski łowczy, zamiast czekać z zapłatą w ogródku, chował się gdzieś pod dębem), a implementacja pozostawiała sporo do życzenia (bohaterom niezależnym zdarzało się nie zauważać deszczu). W przedstawionej mi nowszej wersji zrezygnowano z takiego systemu na rzecz komentarzy w rodzaju: „Pada deszczyk, pada...”. Czy tak już zostanie, przekonamy się jednak dopiero w październiku.



Ciekawe, czym się ta pani zajmuje?

Nie, stary, nie pokazuj
mi swojej pachy...

Z kamerą wśród stworów

Podczas beta-testu po raz pierwszy mogłem ocenić, jak w praktyce sprawdza się nowy system sterowania. Oprócz standardowej obsługi myszką w stylu Dungeon Siege, Geraltem można kierować klawiszami WSAD, a kamera ustawia się za jego plecami, tak jak w Resident Evil 4 czy nadchodzącym *Sorcerer of War*. Efekt jest niesamowity – jestem zdumiony, ile programiści zdołali wycisnąć z niewielkiego już silnika Neverwinter Nights (przy wszystkich zastrzeżeniach). Nie jest to może rozwiązanie najwygodniejsze, ze względu na konieczność używania skrótów klawiszowych (intuicyjnych – mapa pod klawiszem M, ekwipunek pod I – nie licząc), jednak między trybami można się swobodnie przełączać, co pozwala używać kursora do wykonywania wszelkich operacji związanych z interfejsem, a klawiatury do walki i przemieszczania się. Gorzej, że przy oglądaniu akcji zza pleców Geralta pokutuje niezbędna w przypadku widoku izometrycznego „oszukiwana” wielopozycyjność. Aby dostać się na wyższe piętro, nie wystarczy po prostu wejść na górę. Trzeba kliknąć na schodach, a bohater magicznie pojawi się w innym miejscu.

To nie sportowe bokserskie poje-
dynki, a prawdziwe pijackie burdy,
jakie najczęściej toczono się w ta-
uernach, burdelach i mrocznych
zaułkach.

**Upity jak prosiak, odbijając się od
wioskowych głupków, stwierdziłem:
„Ta gra jest fajna! Hic!”**

Oczywiście zwyciężyłem – wiedźmiński
trening nie poszedł na marne – i dosta-
łem możliwość wyboru nagrody: złoto
lub dwie butelki spirytusu z porządną
zagrychą. Zgadnij, na co się zdecydowa-
łem? I właśnie wtedy, urąbany w sztok,
objając się o mówiących głosem Leppe-
ra „oficerów” wiejskiej milicji („My som
militanty!”), stwierdziłem: „Ta gra jest
fajna! Hic!”


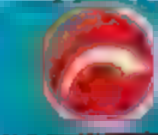
Swojska, słowiańska, ale – na szczęście!
– nie obciachowa. Dla nas to pierw-
sza szansa, żeby przed ekranem
monitora przeżyć epicką przygo-
dę w świecie, który – choć fanta-
styczny – przypomina ten, który
możemy zobaczyć za oknem. Dla
obcokrajowców z kolei to zupełnie nowe
doświadczenie, świeże podejście do fan-
tasy. Jeszcze pół roku temu obawiałem
się, że wyjdzie przaśnie, jak sesja papie-
rowego role-playing prowadzona w ja-
kiejś mordowni przez długowłosego
Mistrza Gry z rozwiniętym mięśniem

piwnym. Autorom udało się
jednak zachować równowagę,
bo oprócz pijaństwa, dupcze-
nia i szkodnych przedzeństw
jest tu także bardzo zgrabna
intryga, przyspieszająca tętno
akcja i świetne (choć nie za-
wsze – trudno powiedzieć,
od czego to zależy) dialogi.

Co jeszcze widziałem? Grę
w kości z elfickim więźniem,
ognisty romans między Ge-
raltem a Triss Merigold, za-
bawne awantury u boku Ja-
skra, świetny system kon-
sekwencji podejmowanych wyborów
i efektowne potyczki z dziesiątkami
monstrów. Widziałem tętniące życiem
miasto, wirtuozersko wyreżyserowane
przerywniki oraz mroczne krypty, przed-
stawione realistycznie
jak w żadnej chyba
dotąd grze. Widziałem
też komunikaty o błę-
dach, unoszących się
nad ziemią bohaterów

i podpisy niezgodne z tym, co mówią
postacie. Ale nie można mieć wszystkie-
go. Ty zobaczysz wersję znacznie
stabilniejszą, bardziej dopraco-
waną, nieco bogatszą. I nie będziesz
musiał przerywać zabawy na niemal
dwa miesiące, żeby zdążyć na pociąg
powrotny do redakcji Clicka. Ja nie mia-
łem takiego komfortu. Dlatego nie po-
winienesz mi zazdrościć. To ja zazdrościć
tobie.

Wiedźmin

Producent: CD Projekt RED	Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.thewitcher.com/	
Premiera: 26 października 2007	
Ocena: 8.5	
	żyjący świat • dynamiczna akcja • w dużej mierze dobre dialogi
	pewne niedoskonałości graficzne • skompli- wana klawiszologia w trybie TPP
Geralt nie lubi rzucać słów na wiatr, więc i ja tego nie zrobię. Po prostu: będzie dobrze. Słowa wiedźmina.	

Autor: Pan Rado

KOMPLETNA KOLEKCJONERSKA LIMITOWANA

UFO TRYLOGIA

UFO: TRYLOGIA WYDANIE SPECJALNE

UWAGA!
TYLKO W TYM WYDANIU:

- KOMPLETNA TRYLOGIA
GIER Z SERII UFO
- DWUSTRONNY PLAKAT
W FORMACIE A2
- 5 POCZTÓWEK
- 6 NAKLEJEK
- 100 STRONNICOWY NOTES
- MASA BONUSÓW NA DVD



Najlepsza kosmiczna trylogia przełomu wieków.

WWW.CENEGA.PL

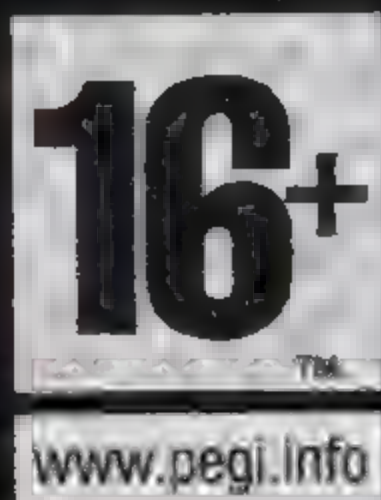
WWW.ICPUBLISHING.EU



IC Publishing EU s.r.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pozostałe produkty oraz nazwy firm mogą być zarejestrowanymi znakami
handlowymi, należącymi do ich właścicieli. Gra stworzona przez firmę ALTAR Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE

BOHATEROWIE SPADAJĄ Z NIEBA.



XBOX 360

LIVE

PLAYSTATION 3

Już wkrótce

www.polska.ea.com/moh



Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD

NEWS

Gears of War od Polaków

Niespodzianka! Okazuje się, że za mapy multi w Gears of War PC odpowiadać będzie polskie studio People Can Fly, autorzy Painkillera. Jednocześnie Epic Games, twórcy konsolowego oryginału, wykupili udziały w warszawskiej firmie, a to oznacza, że współpraca na pewno na tym się nie skończy. Gratulujemy!

Ebi i FIFA 08

Kiedy czytasz te słowa, wiesz już, ile bramek strzelił Portugalii i Finlandii Ebi Smolarek, i z jaką przewagą nad rywalami na pierwszym miejscu w swojej grupie eliminacji do Mistrzostw Europy znajduje się reprezentacja naszego kraju. My oddając Clicka do druku, wiemy tylko tyle, że na przełomie września i października ukaże się gra FIFA 08, a na jej okładce, w polskim wydaniu, pojawi się Ebi Smolarek. W tle będzie jakiś nieznaną brzydka, badaj Ronaldinho...

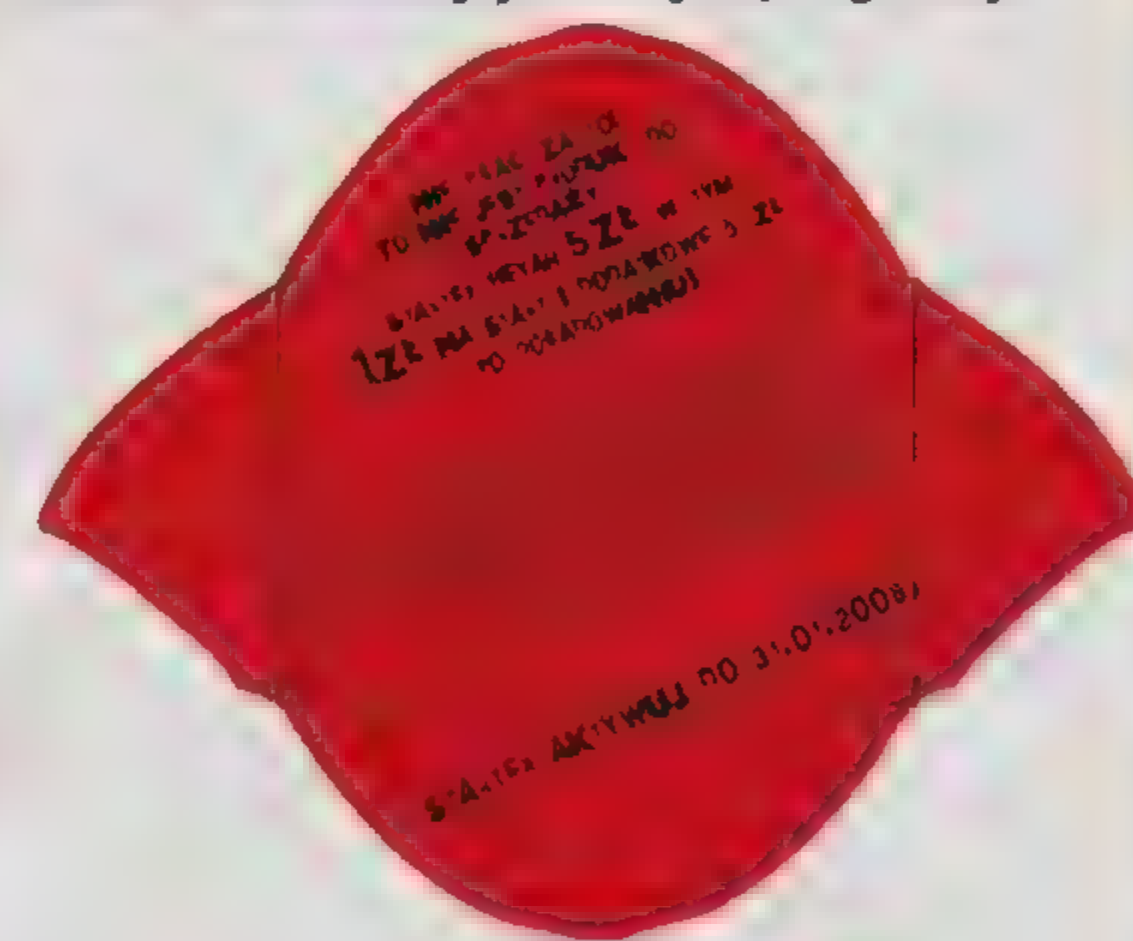


Daty, daty, daty!

W czasie wakacji duże koncerty działające w branży znalazły trochę czasu, by przyjrzeć się krytycznie swoim planom wydawniczym, czego wynikiem było ustalenie (lub... przesunięcie) oficjalnych dat premier dla kilku oczekiwanych tytułów. I tak: **Enemy Territory: Quake Wars** trafi do sprzedaży 28 września, **Hellgate: London** ukaże się w Europie 2 listopada (w USA dwa dni wcześniej), a kolejny wielki hit, **Crysis**, pojawi się na półkach sklepowych dwa tygodnie później, 16 listopada. W międzyczasie, 5 listopada, pojawi się Call of Duty 4: Modern Warfare. Równocześnie przesunięto premiery **Age of Conan: Hybriant Adventures** (na 25 marca 2008) oraz – co prawda konsolowego, ale to i tak ciekawa wiadomość – **GTA IV** (z 18 października na lato 2008).



Heyah uruchomiła Leposy – pierwszą w Polsce tak rozbudowaną grę społecznościową na komórki. Za pomocą telefonu użytkownik wchodzi w wirtualny świat zamieszkały przez stworzenia zwane leposami, stale odwiedzany przez tysiące graczy.



Każdy może sporządzić jednego w swoim rodzaju leposa – „żyjącego” w telefonie Heyah stworzenie, którego charakter i wygląd zależą od użytkownika. Przez całą dobę możesz wydawać mu polecenia, wysyłając wiadomości SMS, natomiast zmiany w ustawieniach dokonujesz przez Internet. Wizerunek gotowego leposa możesz sobie przesłać z sieci za pomocą MMS-a. Możesz także komunikować się z innymi leposami i wchodzić z nimi w interakcje. Właściciel każdego leposa może wziąć udział w wielu wydarzeniach i konkursach, nie tylko wpływających na świat gry, ale również pozwalających zdobyć atrakcyjne nagrody.

A już za miesiąc, w listopadowym Clicku, znajdziesz superstarter. Stwórz własnego leposa zupełnie za free. Wsadź starter do komórki i rozpocznij walkę o przetrwanie!

Więcej o leposach na stronie:
www.leposy.heyah.pl

Gry z Buki

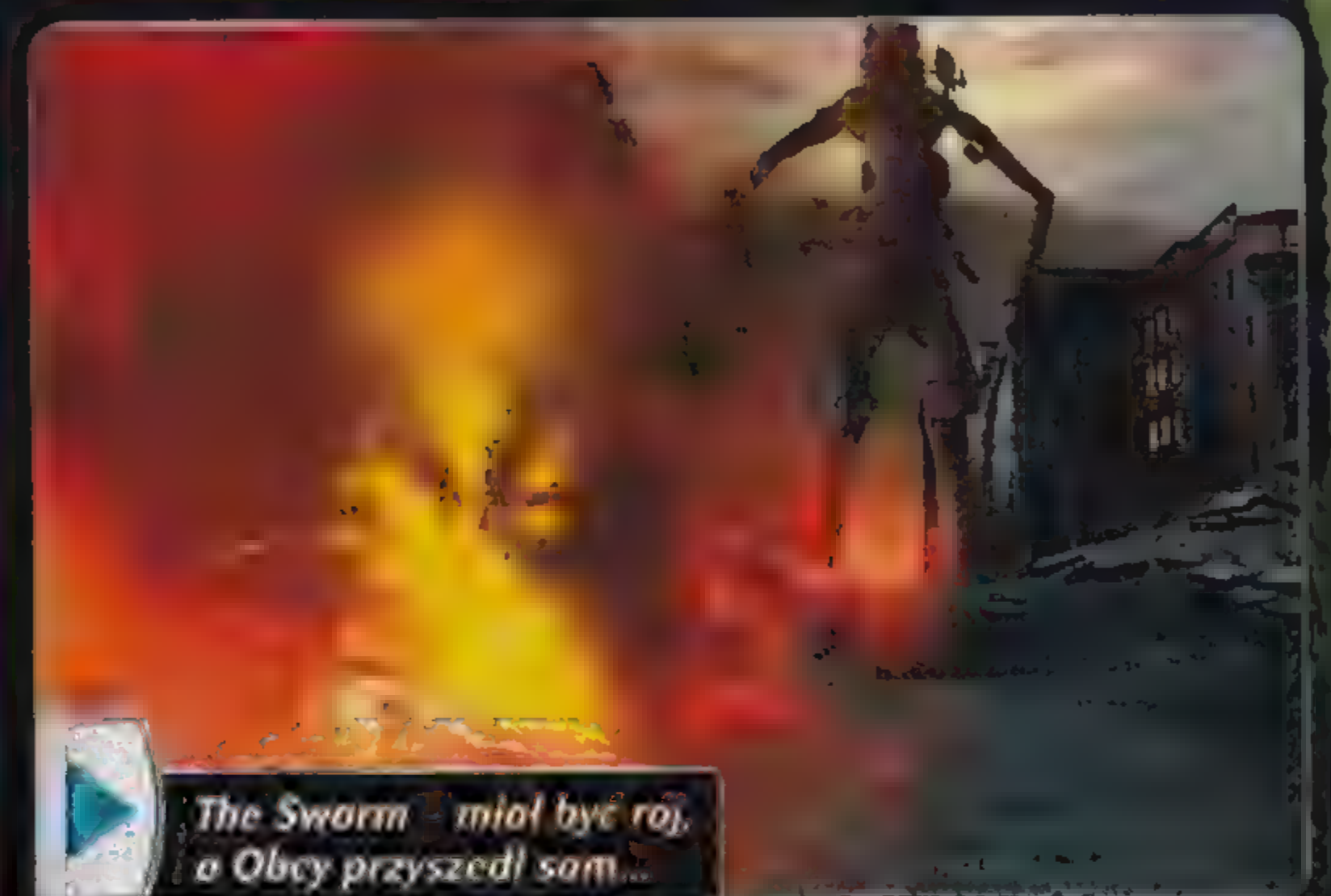
Rosyjski wydawca zapowiada trzy nowe projekty

U naszego wschodniego sąsiada w Rosji powstaje coraz więcej gier, których poziom rośnie z każdą kolejną premierą. Jeden z największych tamtejszych wydawców, koncern Buka, zapowiedział trzy tytuły, które – przynajmniej na obecnym etapie – wyglądają naprawdę interesująco. Pierwszy z nich to **The Swarm**, gra akcji osadzona w Moskwie zniszczonej przez atak kosmitów, która ukaże się na początku 2008 roku. Kolejna to **The Hunt**, futurystyczny FPS, którego fabuła przypomina kultowy film z Arnoldem Schwarzeneggerem „Running Man”. Bohater jest ofiarą telewizyjnego show, na którą polują uzbrojone po zęby gangi. Najważniejsze elementy zabawy to możliwości niszczenia większości elementów atoczenia oraz rozbudowana mechanika „skradankowa”. Ostatnia z zapowiedzianych gier Buka to **Sledgehammer**, ściganka z samochodami, motocyklami i ciężarówkami wyposażonymi w karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet itd. Data premiery dwóch ostatnich tytułów nie została potwierdzona, ale raczej nie poczekamy na nie dłużej niż do drugiego kwartału 2008.

www.buka.com



Sledgehammer przywalił jak prawdziwy młot.



The Swarm – miał być raj, a Obcy przyszedł sam...

TopSeller w sprzedaży

CD Projekt uruchamia kolejną serię wydawniczą



Nowa inicjatywa wiodącego polskiego dystrybutora to seria TopSeller, do której trafią największe przeboje CD Projektu, wydane oryginalnie na innych nośnikach. W skład tej serii wchodzić będą łatwo rozpoznawalne, białe zielone pudełka, które w łatwy sposób znajdą to, co najważniejsze, czyli grę oraz dodatkowe materiały bez żadnych zbędnych dodatków. To pozwoliło ustalić cenę na poziomie 39,99 zł, niższym niż w porównywalnych cyklach konkurencji. Click objął patronat nad tą inicjatywą, a to oznacza, że już wkrótce wielu naszych czytelników będzie mogło wygrać TopSellerowe tytuły, he, he, he.

www.gram.pl

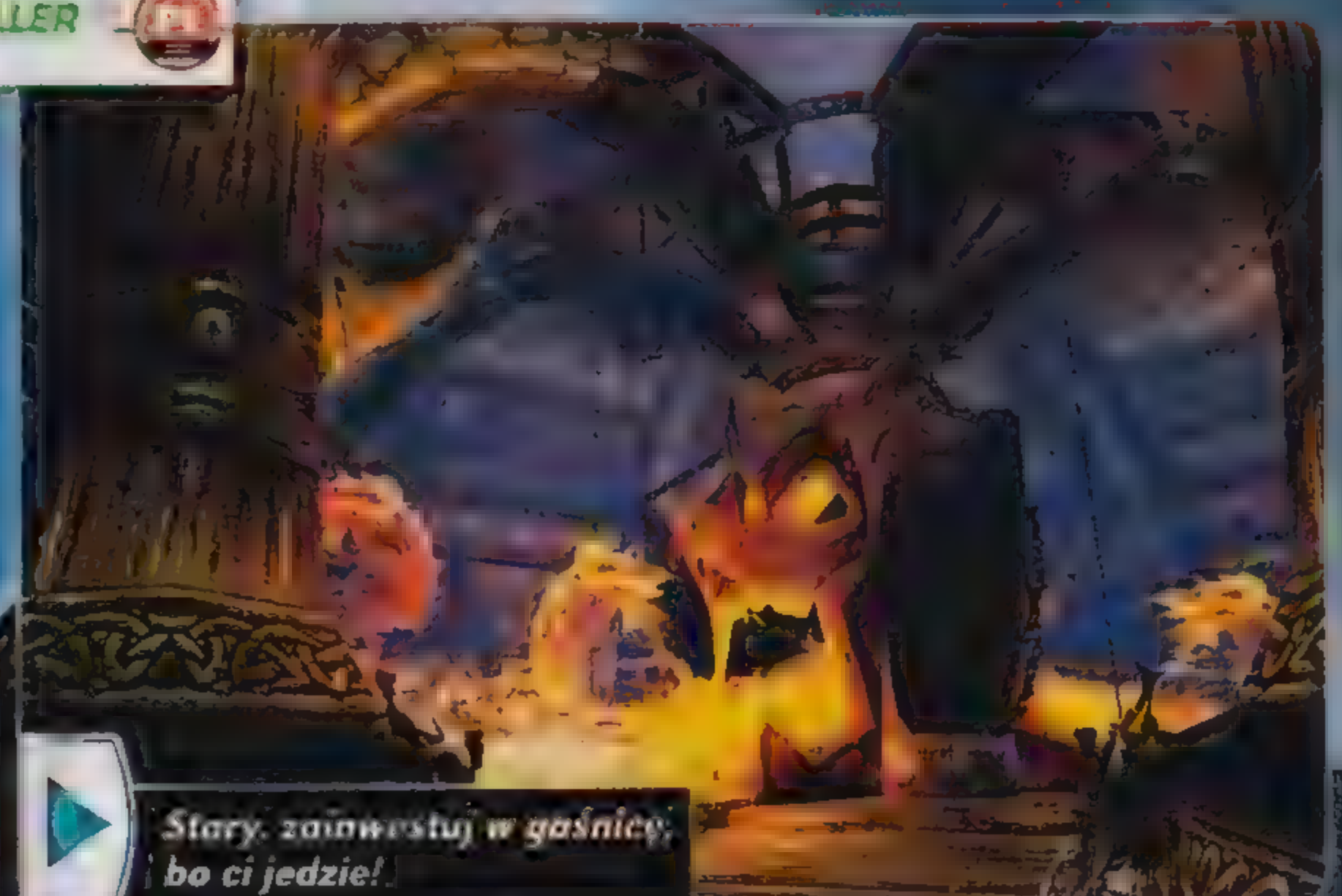
Miano najszybciej sprzedającej się gry na PC należy teraz do Burning Crusade, pierwszego dodatku do World of Warcraft. Można się jednak spodziewać, że niedługo zmieni ono właściciela. Blizzard szykuje kolejny add-on do swojego sieciowego erpega, nazwany **Wrath of the Lich King**. Podobnie jak Burning Crusade, rozszerzy on świat i zmodyfikuje część mechanizmów zabawy. W grze pojawi się całkiem nowy, skutły lodem kontynent o nazwie Northrend, królestwo tytułowego Króla Lichów, który planuje doprowadzić do zagłady wszystkich form życia w Azeroth. Ważną zmianą będzie pojawienie się Rycerza Śmierci (Death Knight) – nowej, tzw. prestiżowej klasy postaci. Moż-

liwość skorzysta z niej otrzymają gracze, którzy osiągną odpowiedni poziom doświadczenia i wykonają bardzo długą quest. Po jego zakończeniu będą mogli zacząć zabawę Rycerzem Śmierci na (co najmniej) 55. levelu. Biorąc pod uwagę liczbę graczy w WoW-a weteranów, w przyszłości podobnych prestiżowych klas na pewno będzie więcej. Inne zmiany to m.in. podniesienie maksymalnego poziomu doświadczenia do 80, możliwość modyfikowania czarów dzięki nowej profesji Inscription oraz dodanie machin oblężniczych, które będą miały moc burzenia budynków. Premiera – jak zwykle w przypadku Blizzarda – wtedy, kiedy przyjdzie na to czas.

www.worldofwarcraft.com

Jeszcze większy WoW!

Blizzard zapowiada nowy dodatek do World of Warcraft



Stary, zainwestuj w gaśnicę, bo ci jedzie!

Granie na wakacjach

Minione już – niestety! – wakacje kilka firm wykorzystało do promowania swoich gier w miejscach, w których mało kto by się tego spodziewał: na bałtyckich plażach. Szczególnie sierpień obfitował w tego typu wydarzenia – w drugi weekend tego miesiąca EA zorganizowało imprezę D-Day in Hell, podczas której można było zagrać w Medal of Honor: Airborne i zobaczyć rekonstrukcję lądowania w Normandii. Tydzień później konsolę Xbox 360 i gry przeznaczona na tę platformę pokazywał Microsoft w ramach eventu o nazwie Xbox Fun Day. Fotka z Helu – obok.



Sherlock Holmes kontra Arsene Lupin

Kolejna przygodówka z mistrzem dedukcji

Gry komputerowe z Sherlockiem Holmesem – jak się okazuje – sprzedają się całkiem nieźle, dlatego nie można się dziwić, że ich twórcy, firmy Focus Home Interactive i Frogwares, planują kolejny tytuł z angielskim detektywem. Ostatnia produkcja z tym bohaterem (Sherlock Holmes: Przebudzenie) wprowadziła do jego świata wymyślony przez H.P. Lovecrafta kult Cthulhu, najnowsza stawia słynnego miłośnika fajki w szranki z Arsene'em Lupinem, genialnym złodziejem stworzonym przez francuskiego pisarza Maurice'a Leblanca. Arsene ogłosi publicznie, że w ciągu pięciu kolejnych dni wykradnie pięć największych skarbów Wielkiej Brytanii, a Sherlock będzie musiał go powstrzymać. Atutem gry, zatytułowanej po prostu **Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin**, będzie pełna szczegółów grafika w 3D, dzięki której gracze będą mogli wybrać się na interaktywną wycieczkę po dziewiętnastowiecznym Londynie.

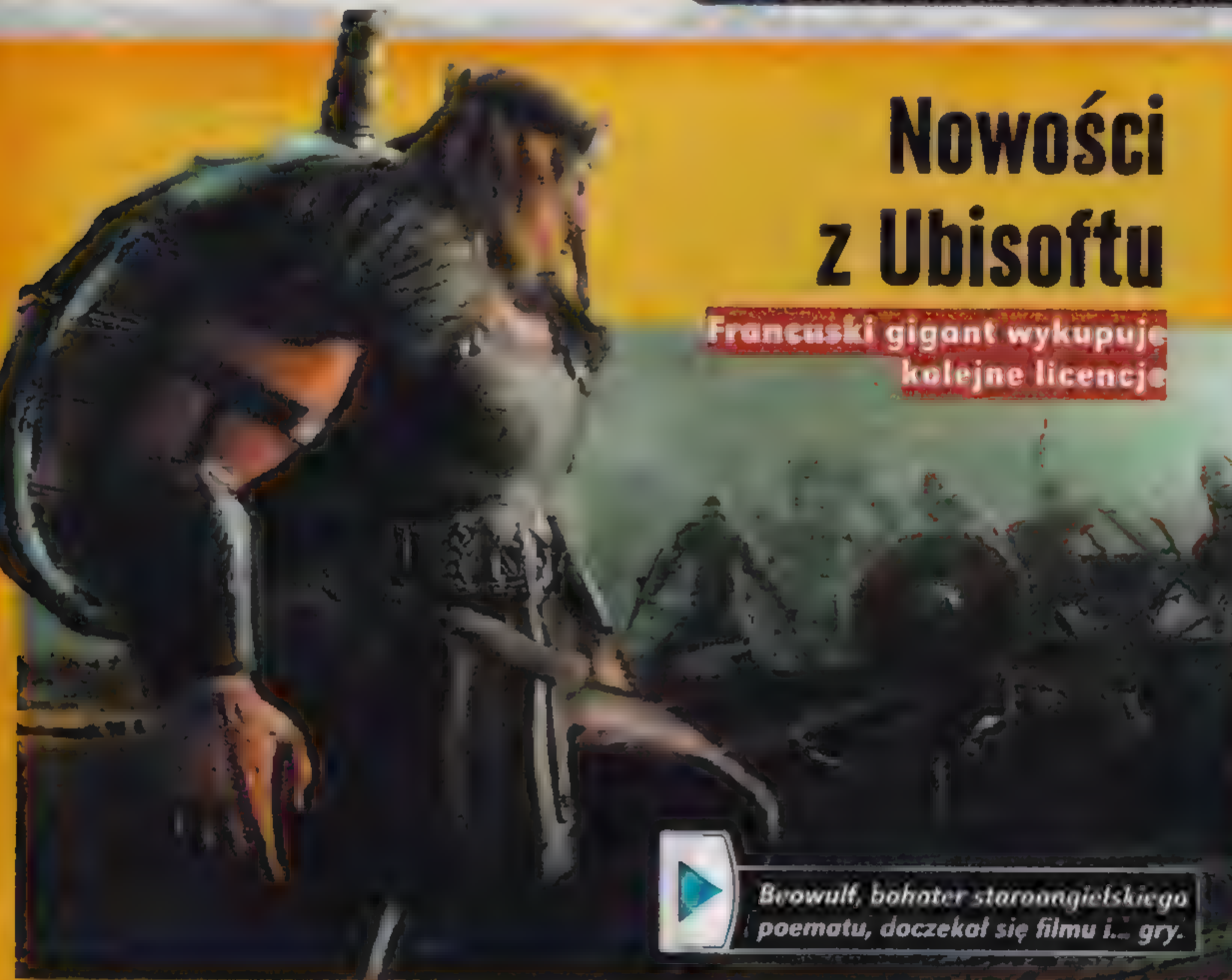


Sherlock prosił, by pokazać go z tej strony. Tu ma lepszy profil.

www.sherlockholmes-thegame.com

Nowości z Ubisoftu

Francuski gigant wykupuje kolejne licencje



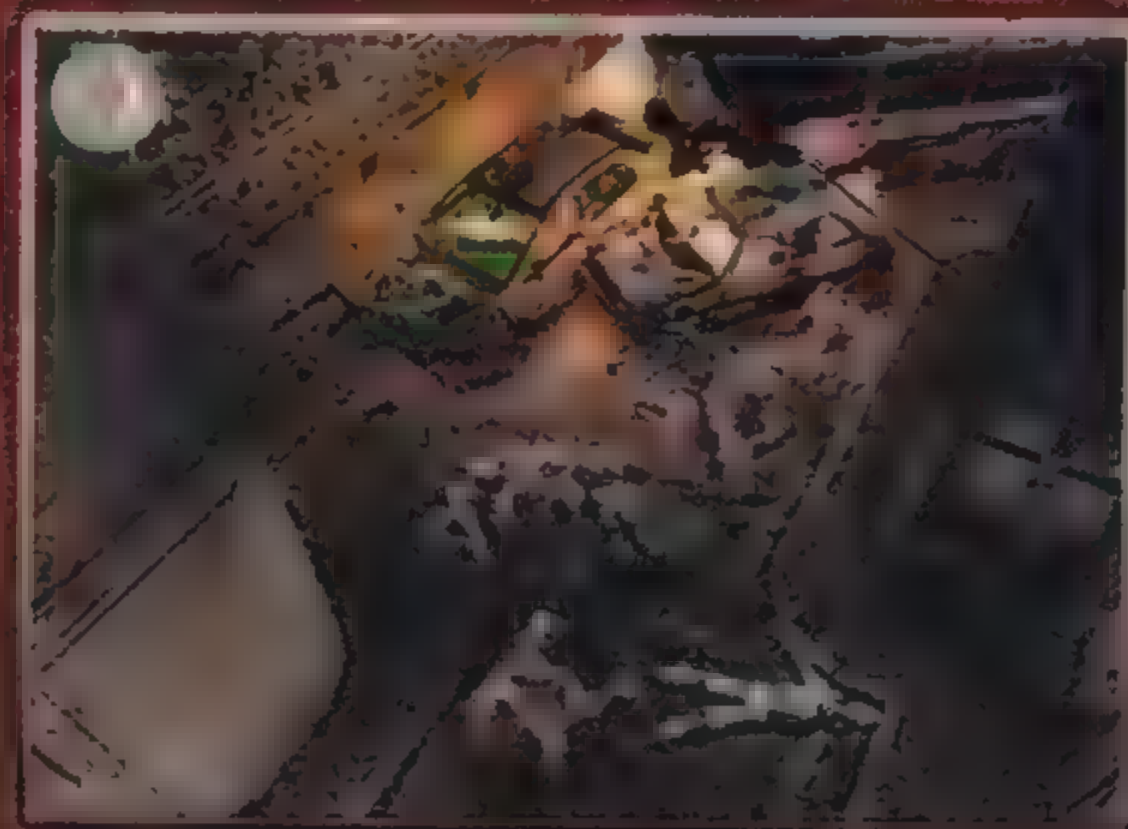
Beowulf, bohater staroangielskiego poematu, doczekał się filmu i... gry.

Wygłąda na to, że nowa strategia biznesowa Ubisoftu to – poza tworzeniem i rozwijaniem własnych marek, np. Splinter Cell, GRAW czy Assassin's Creed – wydawanie gier opartych na licencjach głośnych filmów i programów telewizyjnych. Francuzi zapowiedzieli już produkcje na podstawie filmu „Beowulf” (pokazano ją na GC, patrz: str. 22) i serialu „Lost”, teraz dodali do tego prawa do kolejnego odcinkowca, czyli „Heroes”, oraz nachodzącego obrazu kinowego Jamesa Camerona o tytule „Avatar”. **Heroes** będzie grą akcji z widokiem TPP, która ukaże się pod koniec 2008 roku. Podobnie jak serial, będzie koncentrować się na przygodach grupy superbohaterów, którzy pokazują, że specjalnymi mocami można dysponować nawet bez zakładania czerwono-niebieskiego trykotu. „Avatar” to film science-fiction o żołnierzu marines, który trafia na planetę Obcych. W wyniku pewnego zbiegu wypadków jego ludzki umysł zostaje uwięziony w ciele kosmity. Silnym punktem obrazu kinowego mają być komputerowe efekty stworzone przez studio WETA Digital (pracowali przy „King Kongu” i „Władcy pierścieni”), szczególnie olśniewająca ma być wykreowana przez nich wizja świata Obcych. O grze **Avatar** nie wiadomo prawie nic, James Cameron, który widział jej prezentację, twierdzi jednak, że oddaje ona istotę jego nadchodzącego projektu. Więcej szczegółów należy spodziewać się w najbliższych miesiącach – premiera gry i filmu zapowiedziana jest na maj 2009 roku.

www.ubisoft.com

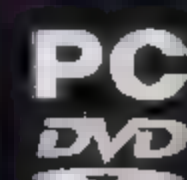
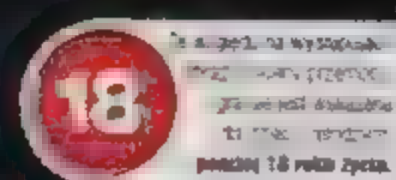
FEARZONE: STREFA 22

Ta gra jest dużo więcej niż „mrożąca krew w żyłach”



Co tak naprawdę wydarzyło się w Strefie 22?
Co stało się z Twoimi kompanami z drużyny zwiadowczej?
Dlaczego wszyscy zniknęli?
Skąd dochodzą te odgłosy?

Czy na pewno jesteś sam?



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.silleg.com.pl



© 2007 SON ISIK Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Konkurs SMS

W związku z premierą serii „Lost: Zagubieni – Sezon 2” (która będzie miała miejsce 19 września), mamy do wygrania 5 takich zestawów.

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki jest polski tytuł serialu „Lost”?

- A. „Zaplątani”
- B. „Zakreśleni”
- C. „Zagubieni”

Odpowiedź wpisz według schematu: **CLS.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.



Kompania Graczy ruszyła

Cenega, jeden z czołowych rodzimych wydawców, uruchomiła po długich perypetiach i trudnościach swój program lojalnościowy. Nosi on nazwę Kompania Graczy i pozwala nabywcom legalnych gier dystrybuowanych przez Cenegę zbierać punkty, za które można potem otrzymać najróżniejsze gadzety i sprzęt komputerowy.

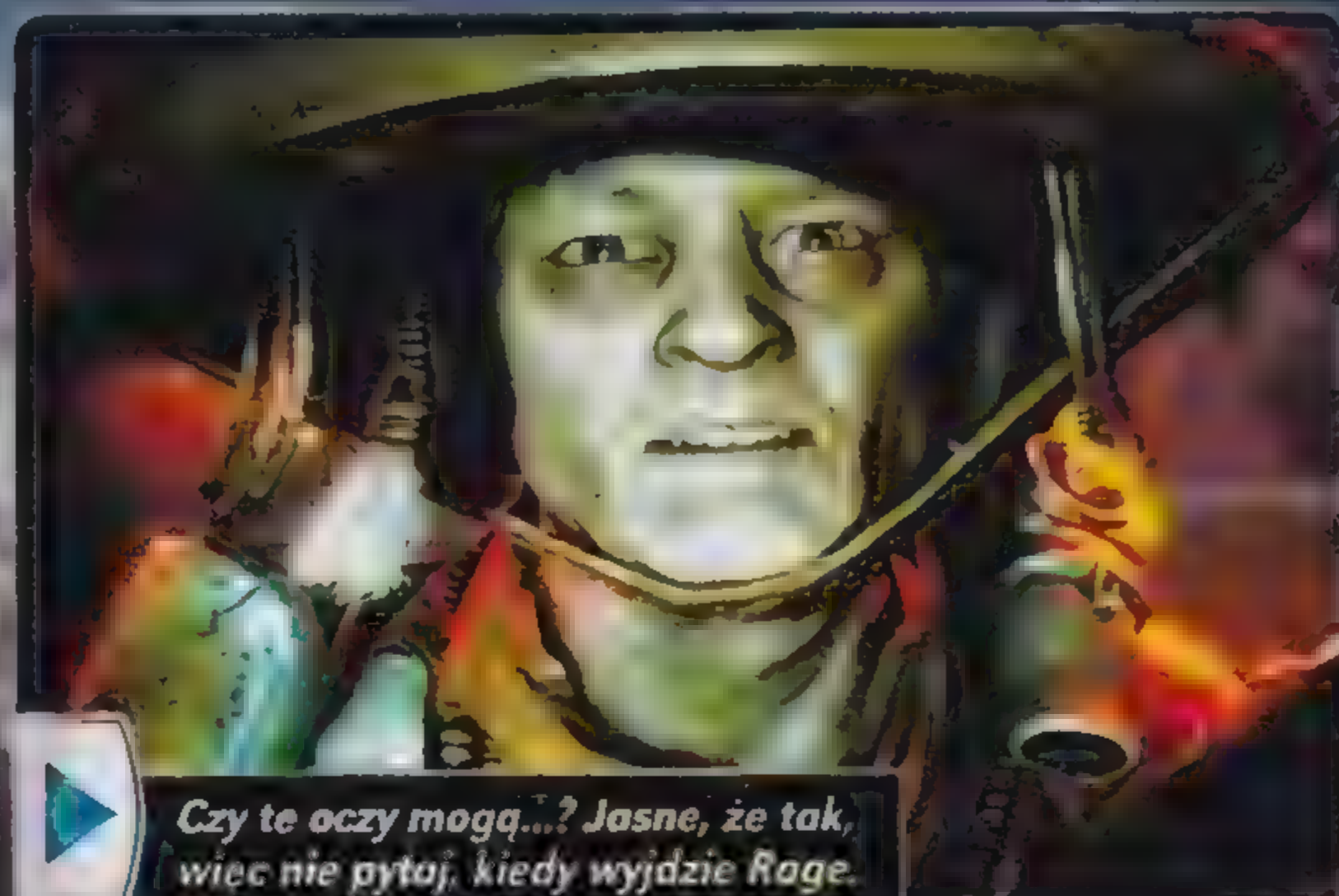
Warhammer: Dodatek

Firma Namco zapowiedziała Warhammer: Battle March, dodatek do strategii Warhammer: Mark of Chaos, wydanej pod koniec 2006 r. Add-on ukaże się na początku przyszłego roku i będzie zawierał nową kampanię oraz dodatkowe tryby do gry w sieci.

Nowy Indiana Jones



Duńskie klocki są obecnie na topie w świecie gier komputerowych – po sukcesach obu części LEGO Star Wars zapowiedziano: LEGO Batman, sieciówkę noszącą na razie tylko tytuł roboczy LEGO MMO, a teraz także LEGO Indiana Jones. Ta ostatnia produkcja ukaże się już na początku 2008 roku (wstępna data to styczeń, ale premiera może przesunąć się o kilka tygodni), a jej akcja będzie ściśle podążać za wydarzeniami z wszystkich trzech filmów z archeologiem – od „Poszukiwaczy zaginionej arki” aż po „Ostatnią krucjatę”.



Czy te oczy mogą...? Jasne, że tak, więc nie pytaj, kiedy wyjdzie Rage.



Co robi Carmack po godzinach? Ogląda „Mad Maxa”. Albo teledyski 2Paca...

Jazda z id Software

Twórcy Quake'a zapowiadają nowy tytuł

Na imprezie QuakeCon 2007 studio id Software oficjalnie ujawniło swój nowy projekt: **Rage**. To gra zręcznościowa, składająca się w 60% z sekcji „strzelanych”, a w 40% z „jeżdżonych”. Rage jest osadzony w postapokaliptycznym świecie przyszłości (kometa uderzyła w Ziemię), który przypomina nieco krajobraz z filmów „Mad Max”. Będzie to miejsce rządzone przez totalitarny ustrój, z którym – tak samo jak ze zmutowanymi zwierzętami kręcącymi się po pustkowiach – przyjdzie ci walczyć. Ujawniono, że produkcja będzie posiadała dość długą (20 godzin) kampanię dla jednego gracza oraz tryb multi – obecnie mowa jest wyłącznie o przechodzeniu misji fabularnych w kooperacji, na pewno jednak więcej informacji pojawi się bliżej premiery. Jednym z ciekawszych elementów rozgrywki ma być możliwość tuningowania pojazdów, którymi będą przemieszczać się gracze. Nowy tytuł będzie oczywiście wykorzystywał silnik id Tech 5, pokazany kilka tygodni temu przez Johna Carmacka.

Przy okazji – na QuakeCon 2007 id Software ogłosiło również inny projekt, **Quake Zero**, czyli darmowy (ale wyświetlający reklamy wykupione przez różne firmy) remake Quake III Arena. Pracuje nad nim nowy zespół, który ma nabrać przy tej okazji doświadczenia niezbędnego do stworzenia zupełnie świeżego, sieciowego Quake'a, planowanego przez id Software w dalszej przyszłości.

www.idsoftware.com

Konkurs SMS!



Dawn of Magic, gra action-RPG utrzymana w stylu Diablo i Darkstone, jest już w sprzedaży. Z tej okazji mamy dla ciebie konkurs, w którym można wygrać:

By wziąć udział w konkursie, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Do jakiego gatunku należy gra Dawn of Magic?

- A. elegancka strzelaneczka
- B. czarodziejskie action-RPG

- 10 gier Dawn of Magic
- router Wi-Fi firmy Pentagram
- radiator Freezone HP-120
- adapter Bluetooth
- przejściówkę/hub USB

Fundatorem nagród jest

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.DM.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.



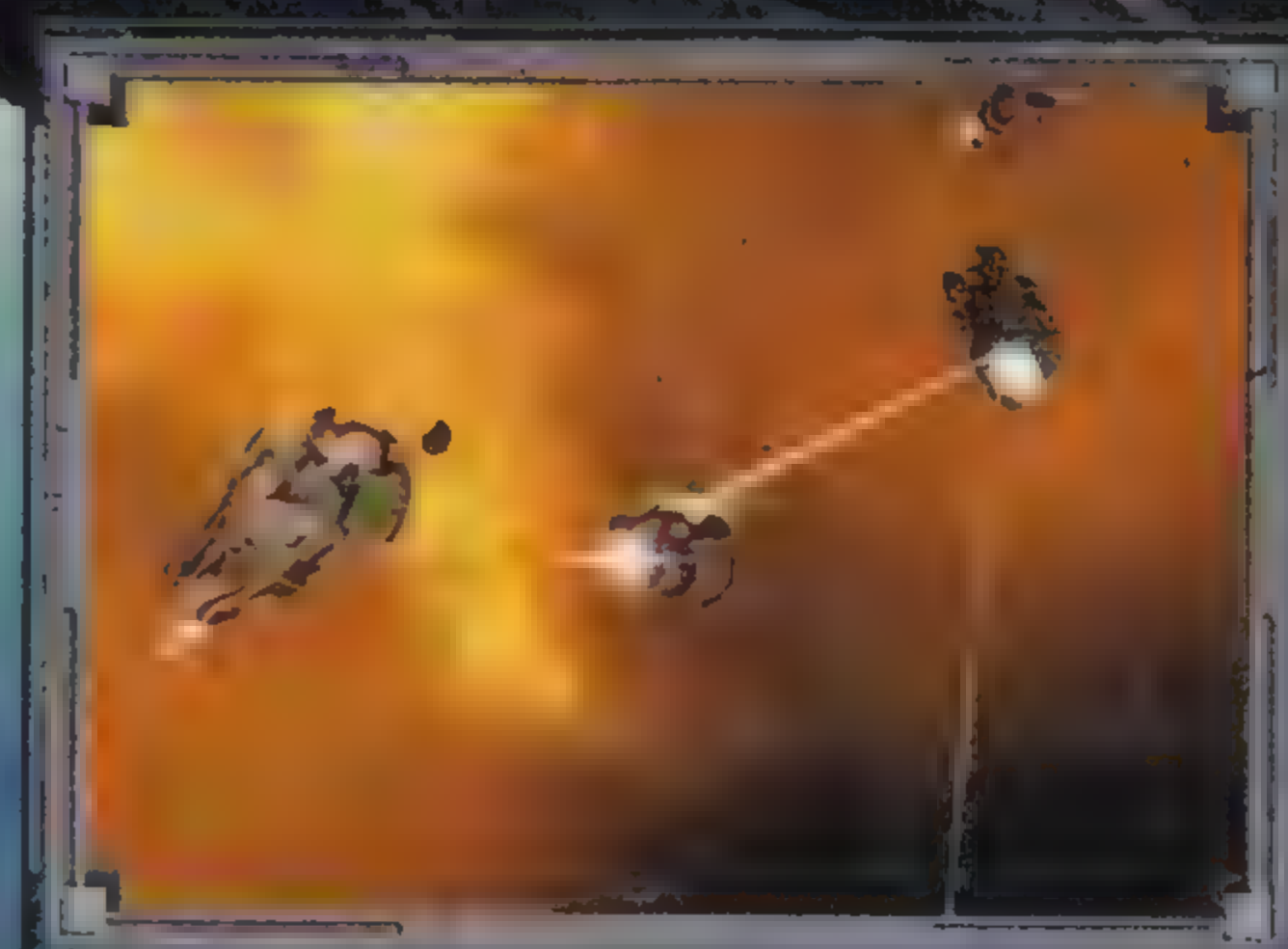
STAR WOLVES 2

GWIEZDNE WILKI

Równowaga we wszechświecie została przywrócona, zaś międzygalaktyczne korporacje zostały wygnane na rubieże kosmosu i pozbawione swoich wpływów.

Czyżby przyszły czasy beztrudnej sielanki?
Nic bardziej mylnego!

- Kontynuacja bestsellerowej strategii kosmicznej z elementami gier fabularnych.
- Ogromny świat gry z ponad 50 systemami słonecznymi i całkowitą wolnością podróżowania między nimi.
- Nowe statki, ulepszone myśliwce oraz okręty wykonane w technologii obcych. Możliwość ich ulepszania i rozbudowy.





BIO SHOCK

Przez kilkanaście ostatnich miesięcy BioShock intrygował i ciekawił. Wreszcie możemy ocenić dzieło studia Irrational. Chciałoby się napisać: „na spokojnie”, ale w tym przypadku o spokój trudno.

z którą skonstruowano poziomy, doceniać AI przeciwników itd. **Równie dużą satysfakcję BioShock sprawi miłośnikom erpegów** – kupi ich systemem rozwoju postaci, fabularnymi smaczkami dla uważnych oraz scenariuszem, pełnym chwil zapadających na długo w pamięć. Znajdzie się coś dla wielbicieli horrorów, bo kilka momentów potrafi solidnie wystraszyć (np. wejście do Heat Loss Control w jądrze Rapture).

Wszystkich natomiast zachwyci klimat, który udało się stworzyć ekipie Irrational Games (od niedawna 2K Boston). Dzięki mocy współczesnych kart graficznych, unikatowemu stylowi lokacji i talentowi osób odpowiedzialnych za oprawę muzyczną i dźwiękową powstał wirtualny świat w pełni wiarygodny, mimo że zupełnie niepodobny do wszyst-

menty któregoś z tych gatunków będą przeważać. Okazało się, że takie rozwiązania nie mają większego sensu, bowiem BioShock to nie tyle gra „łącząca mechanizmy...”, co po prostu jednocześnie i shooter, z akcją widzianą z perspektywy pierwszej osoby, i role-play, który da największą satysfakcję potrafiącym wczuć się w postać.

BioShock otwiera worek z wielkimi premierami, które wydawcy zaplanowali na końcówkę tego roku. Sporo zamieszania zrobić mogą Stranglehold, Unreal Tournament III (tym bardziej że tryb sieciowy będzie wzbogacony o rozgrywkę dla jednego gracza), Enemy Territory: Quake Wars, być może także polski Wiedźmin. Przede wszystkim zaś już w listopadzie na sklepowe półki trafią „najcieńsze” i najbardziej oczekiwane hity tej jesieni, czyli Crisis i Hellgate: London. **Mimo tak mocnej konkurencji to właśnie BioShock może zebrać najwięcej nagród w kończących ten rok podsumowaniach** – to wyśmienita, dopracowana produkcja, która właściwie na każdym poziomie i z każdego punktu widzenia zasługuje na uznanie.

Jaka to gra? W zapowiedziach twórców BioShock przedstawiany był jako tytuł łączący mechanizmy FPS-a i erpega. Zastanawiałem się, czy w finalnym produkcie ele-

Przeciwnicy bohatera, arsenał występujący w grze, a także sposób wyważenia poziomu trudności zadowolą największych fanów FPS-ów. I to zarówno tych świeżo upieczonych, szukających w komputerowych produkcjach wyłącznie adrenaliny i akcji, jak i koneserów, którzy dostrzegą klasę,

kiego, co mogliśmy zobaczyć w innych grach, hollywoodzkich filmach, o codziennym życiu nie wspominając.

BioShock zresztą w genialny sposób zaciera linię między rzeczywistością a tym, co widać na ekranie monitora. Bohater trafia do niezwykłego świata

Splicers!

Twoim głównym przeciwnikiem w grze będą tzw. splicers, zmutowani mieszkańcy Rapture, bardzo agresywni, atakujący przy każdej możliwej okazji. Dzielią się na różne odmiany – niektórzy z nich potrafią chodzić po suficie, inni rzucają granatami, a jeszcze inni (tzw. Houdini splicers) wiedzą, jak nagle rozplynać się w powietrzu. By zwiększyć swoje szanse w starciu z nimi, możesz skorzystać z... aparatu fotograficznego. Każde zdjęcie wykonane wrogiem jest automatycznie analizowane i po odpowiednio długich badaniach otrzymujesz bonusy pomagające w walce z różnymi rodzajami splicerów – np. zwiększone obrażenia albo nowy tonik.





Szokująca broń

Arsenal, z którego będziesz korzystał w BioShocku, jest – jak na FPS-a – dość oryginalny. Choćby dlatego, że większość broni to futurystyczne, lekko steampunkowe wariacje na temat sprzętów używanych w latach 50. XX wieku. Do większości puławek można załadować kilka gatunków amunicji, co daje im różne funkcje – np. do shotguna włożysz eksplodujący srut, a do miotacza chemikaliów elektrolit, który sprawia, że przeciwników razi prąd. Ponieważ jednak wszelkiego rodzaju naboje jest w Rapture bardzo mało, w sytuacjach podbramkowych nieraz będziesz musiał skorzystać z... klucza francuskiego. Warto więc zainwestować w tonik, który zwiększa uszkodzenia zadawane przez to narzędzie.



Akcja BioShocka toczy się wkrótce po zakończeniu II wojny światowej. Fabułę otwiera katastrofa lotnicza, z której ocalałeś tylko ty. Wraz ze szczątkami samolotu wpadasz do morza, tuż przy dziwnej, umieszczonej na kamiennej platformie latarni. To wejście do Rapture, podwodnego miasta stworzonego przez – i dla – najwybitniejszych naukowców, twórców, konstruktorów. Ma to być dla nich wymarzony, wzniesiony ludzką ręką raj, cudowne miejsce, w którym z dala od „ziemskich” reżimów każdy będzie mógł cieszyć się swobodą. Coś jednak w realizacji tych planów musiało pójść nie tak, bo w momencie, w którym tu trafiasz, Rapture jest w stanie totalnej rozsyпки, miasto niemal zupełnie opustoszało, a jedyni jego mieszkańcy to bardzo agresywne, zmutowane istoty noszące nazwę „splicers”.

Tajemnica Rapture, choć intryguje, jest na początku tylko tłem dla głównego zadania. **Zaraz po dotarciu do miasta kontaktuje się z tobą Atlas – twój jedyny przewodnik w tym nowym miejscu**, facet, który prosi o pomoc w odnalezieniu swojej rodziny. Ponieważ tylko on może ułatwić ci wydostanie się z ukrytego pod powierzchnią oceanu kompleksu, chcąc nie chcąc

z zewnątrz, zupełnie tak jak gracz, i tak samo jak on odkrywa go dla siebie po raz pierwszy. Kiedy jedna z kluczowych dla fabuły postaci niezależnych mówi np. „Jesteś daleko od swojej rodziny, zupełnie sam w tym nowym świecie, ale zaczyna ci się on podobać”, **właściwie nie wiadomo, czy zwraca się do bohatera, czy do kierującej nim osoby, czyli ciebie**. A kiedy docierasz do miejsca, w którym – jak się

zdaje... – cała przygoda się skończy, słyszysz: „Czujesz to, co? Ten dreszczyk podniecenia?” i znów nie wiesz, kto jest adresatem tych słów. To dlatego BioShock jest genialnym, najlepszym od długiego czasu tytułem do przechodzenia w nocy, przy zgaszonych światłach, w słuchawkach szczelnie okrywających uszy, kiedy w zabawie



nie przeszkadza ani rodzina, ani hałas za oknem, ani radio z „gorącymi informacjami” na temat kolejnej afery z dyktafonem w tle. Wtedy „wejście” w świat gry jest całkowite...

podążasz za jego wskazówkami. To rozwiązanie sprawia, że akcja cały czas trzyma tempo, ale niestety oznacza również, że fabuła jest liniowa. Z jednym wyjątkiem...

Plasmids & Tonics

System rozwoju postaci to jeden z ciekawszych mechanizmów gry. Składają się na niego dwa elementy – Plasmidy, czyli moce aktywne, które włącza się klawiszami funkcyjnymi (od F1 do F6), a „uruchamia” lewym przyciskiem myszy, oraz toniki, czyli moce bierno, które działają cały czas. Toniki są dodatkowo podzielone na trzy rodzaje – bitewne, fizyczne i inżynierskie; zgodnie z nazwą wpływają na

rozne akcje wykonywane przez bohatera. Aby była trudniej, bohater może naraz korzystać z maksymalnie sześciu Plasmidów i sześciu toników z każdego rodzaju, gra oferuje ich jednak znacznie więcej, dlatego musisz zmieniać aktywne moce w specjalnych maszynach – bankach genów. W opisie jest to dość skomplikowane, ale system ten wprowadzany jest stopniowo, tak byś miał czas się z nim oswoić. Moce, które warto cały czas mieć na podorędziu, to: Plasmidy Electric Bolt, Enrage i Hypnotize Big Daddy, a także toniki zapewniające niewidzialność (gdy stoisz) i podświetlenie wszystkich ważnych i możliwych do zebrania obiektów.



W materiałach graficznych promujących BioShocka widać najczęściej dwie postacie – mocarza ubranego w kombinizon nurka, dzierżącemu w dłoni ogromne wiertło, i małą, wystraszoną dziewczynkę o mocno świecących oczach. To **Big Daddy i Little Sister, para kluczowa dla całej gry, jej fabuły, mechanizmów itd.** W trakcie poznawania sekretów Rapture okazuje się, że wszyscy mieszkańcy tego miejsca zmienili się, odkrywając moc substancji

Operacja się udała,
ale pacjent...

Pokopano cię?

o nazwie adam. Pozwala ona na zdobycie nadludzkich mocy, takich jak niewidzialność, telekineza, miotanie płomieni itd.

Problem w tym, że adam uzyskać można tylko za pośrednictwem Małych Sióstr, dostępu do nich bronią jednak Wielcy Tatusiowie. Trzeba ich pokonać – a nie jest to proste zadanie – by móc osiągnąć kolejną dawkę adam. Po rozprawieniu się z Big Daddym **stajesz przed wyborem – czy zabić dziecko i zdobyć podwójną porcję substancji, czy je uratować** (wysysając materię i pozostawiając przy życiu zwykłą, przestraszoną, małą dziewczynkę), co daje mniej

W genialny sposób zaciera linię między rzeczywistością a tym, co widać na ekranie monitora.

cennego surowca. W zależności od decyzji – a będziesz takie podejmował kilka razy na każdym poziomie – **w pewnym momencie fabuła rozdziela się i toczy dwoma, równoległymi, ale nieco innymi torami.** Różnica jest na tyle duża, że nie wyobrażam so-

bie ambitnego gracza, który nie przejdzie BioShocka dwa razy. To dobra wiadomość, bo poza scenariuszem zajmującym około 15 godzin nie ma tu ani multiplayera, ani żadnych trybów dodatkowych.

Myszę zresztą, że BioShock będzie „przechodzony” wielokrotnie nie tylko z tego powodu. Gra rzuca na bohatera wymagających przeciwników,

starcia z nimi ustawia w ciekawie zaprojektowanych lokacjach i oddaje do dyspozycji wyjątkowe bronie. Ponieważ bardzo oszczędnie korzysta ze skryptów – jeśli w ogóle, to tylko po to, by pokazać brak ludzkich odruchów u splicerów – każda walka to pełna fajerwerków strzelanina (ewentualnie brutalna bijatyka z kluczem francuskim w roli narzędzia zbrodni), która przy kolejnym podejściu może potoczyć się inaczej. **Szczególnie dotyczy to pojedynków z Tatuskami – powalenie tych gigantów to nie lada sztuka,** pochłanianie mnóstwo zdrowia oraz amunicji (bardzo w grze rzadkiej), i właściwie najrozsądniej byłoby ich unikać. Tyle tylko, że – i to kolejny dowód na to, jak BioShock potrafi wciągnąć do swojego świata – nie chcesz tego robić, bo potrzebujesz adam.

Potrzeba, jak mówią, jest matką wynalazków, szybko więc nauczysz się, jak w walce z Big Daddym (i innymi przeciwnikami) korzystać z mocy, które daje ci pożądana przez wszystkich w Rapture substancja. **Wrogami kierują bardzo zaawansowane algorytmy AI,** całe miasto naszpikowane jest też sztuczną inteligencją w postaci zautomatyzowanych kamer przemysłowych i karabinów maszynowych, ale adam i twój własny intelekt pozwalają ci przechrzyć cały ten system. Jedną z mocy, tzw. Plasmidów (patrz: ramka), „oznacza” przeciwnika w taki sposób, że jeśli tylko pojawi się w polu widzenia kamery, zostanie zidentyfikowany jako intruz. Inny Plasmid pozwala rozwścieczyć dowolnego wroga, tak że będzie atakować wszystkich dookoła, za wyjątkiem ciebie. Możesz też włamać się do systemu bezpieczeństwa i tak go przeprogramować, że zacznie reagować nie

Kapitan Hack!

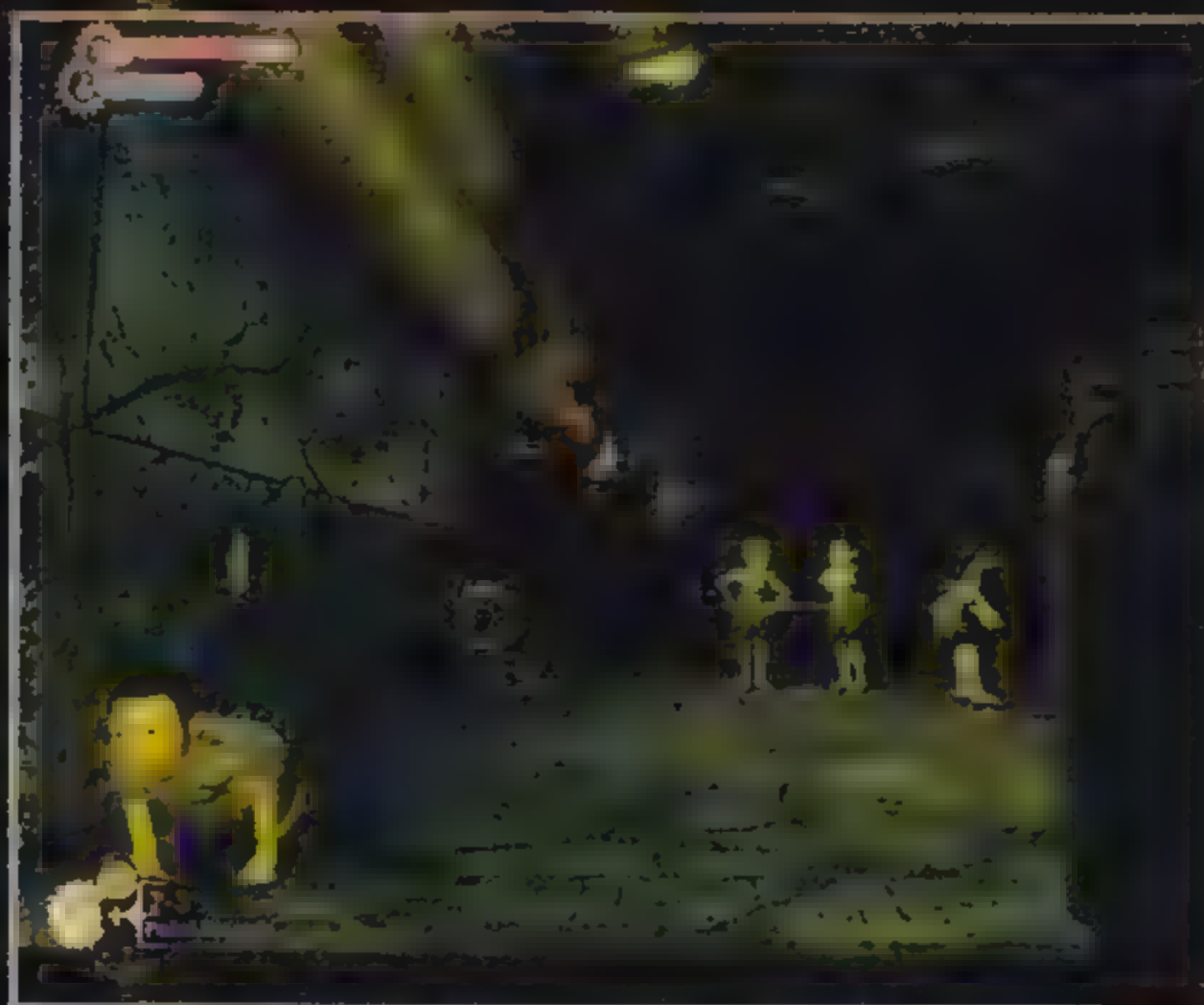
Systemy alarmowe, automatyczne dzionki, sejfy i kody dostępu do zamkniętych drzwi można hakować, co w grze ma postać zabawy logicznej wzorowanej na klasycznym Pipe Dreams/Pipe Mania. Polega na tym, by z różnych elementów ułożyć rurę, która poprowadzi niebieskawy płyn od punktu startu do mety. Początkowo wydaje się ona banalnie prosta, ale na późniejszych etapach wymaga refleksu i błyskawicznego myślenia. Warto przyrzec się temu, jak zmieniają się tła pod planszą z rurami, w zależności od tego, do czego próbujesz się włamać – to kolejny dowód na to, jaką wagę przykładano do najmniejszych nawet detali.



Leje się-leje się-leje się-tequila!

Co tak pięknie gra?

Dużą rolę przy budowaniu klimatu BioShocka odgrywa oprawa audio. Perfekcyjnie zrealizowano dialogi, odgłosy otoczenia, dźwięki wydawane przez przeciwników i łoskot broni. Zmysł słuchu naprawdę przydaje się podczas zabawy, a poza tym... pozwala podziwiać fantastyczną muzykę. Na soundtrack składają się utwory instrumentalne naczynym z najlepszego dreszczowca oraz klasyczne konty pozycje jazzowe. One również świadczą o tym, że gra jest raczej dla dorosłych - kto inny doceni utwór „God Bless the Child”, który brzmi w scenie w domu dla sierot pani Tannenbaum?



stworzyć wykres przedstawiający emocje, które od intra do filmu końcowego budzą w graczach BioShock i System Shock 2, w obu przypadkach miałyby on zbliżony wygląd - w tych samych momentach fabuła zaskakuje, wodzi za nos, daje nadzieję, którą szybko odbiera.

To jedno z nielicznych zastrzeżeń, które mam do BioShocka, bo to podobieństwo sprawiło, że nagłe zwroty akcji nie robiły na

mnie aż takiego wrażenia, a przed finałem, bardzo zresztą przejmującym, czułem, co się za chwilę stanie (i że będę płakał...). Inne błędy? W kilku (dosłownie: trzech) momentach AI przeciwników jakby się zawiesiło (wrog stał pod ostrzałem, bez pomysłu, co robić dalej); często „rozjeżdża się” synchronizacja kwestii mówionych i napisów; po dłuższej zabawie minigra z hackowaniem staje się zbyt przewidywalna. **Bezsensowne jest też ograniczenie ilości posiadanej gotówki do 500 dolarów.** Pojawia się wtedy komunikat, że masz pełny portfel - to limit narzucony odgórnie, „żeby było trudniej”.

Za te drobiazgi BioShock dostaje minus, ale wszystkie pozostałe elementy gry bezdyskusyjnie zasługują na szóstkę. To absolutnie genialna produkcja, zaprojektowana przez ludzi o wyjątkowej wyobraźni i umiejętnościach, które pozwoliły zamienić pomysły w rzeczywistość. Tytuł dojrzały, przeznaczony dla dorosłych (PEGI 18+) i wykorzystujący to w pełni, nie stroniący od przemocy i przekleństw, ale i trudnych tematów czy pytań o - niemalże - sens życia. **Najlepsza gra tego roku...?**

na ciebie, a na splicerów i Tatusków, albo... puścić elektryczną iskrę w stronę kałuży, w której stoi przeciwnik, by pokopać go prądem. Oglądanie efektów działań tego typu daje jeszcze większą satysfakcję niż bezpośrednia walka. Opanowanie takich sztuczek to zresztą konieczność, bo amunicji i apteczek jest mało, a choć można je kupić w maszynach ustawionych tu i ówdzie, to zwykle brakuje na nie pieniędzy.

Identyczne podejście Irrational Games zastosowało w swojej wcześniejszej, rów-

REKLAMA

DOŁADUJ!
ZGARNIJ 2x TYLE w Tak Tak FON

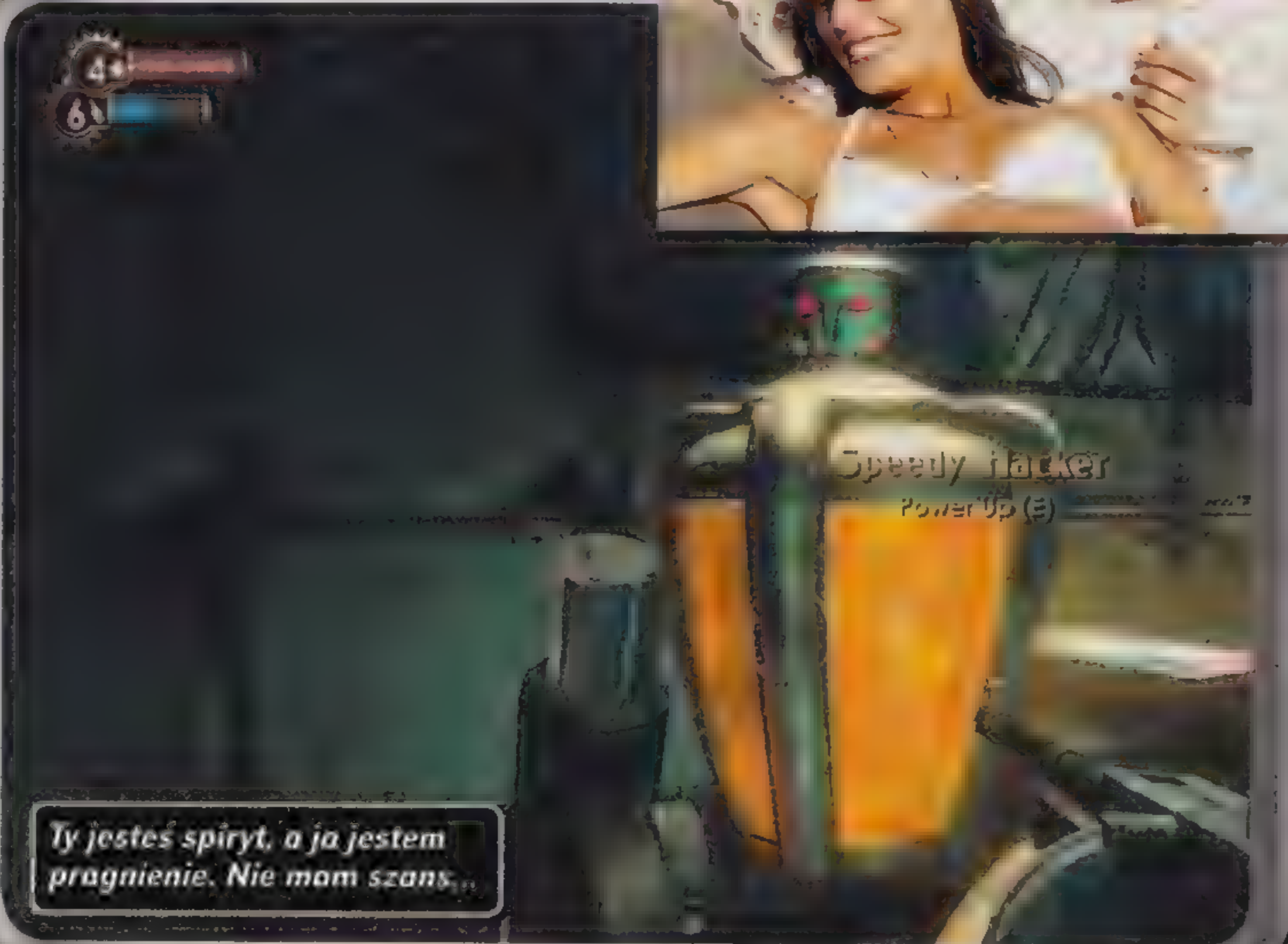
Doładuj dwukrotnie konto kwotą min. 25 zł w ciągu 5 dni, a podwoimy Twoje drugie doładowanie.

DOŁADUJESZ 100
DOSTAJESZ 200
RAZEM 300

Nokia 1600 „zł od 1 zł”

tak tak

Szczegóły oferty na www.era.pl



nie udanej grze, czyli w System Shock 2. BioShock zapowiadany był zresztą jako duchowy spadkobierca tamtego tytułu i rzeczywiście, od początku do końca, nim jest. Bardzo podobne są: klimat obu produkcji (dookoła ciebie dzieją się okropieństwa, którym możesz przeciwstawić tylko swoją inteligencję i niewielkie zasoby amunicji); sposób oddziaływania na gracza (przez nagrane pamiętniki mieszkańców Rapture czy przekazywane przez radio wskazówki przewodnika); proporcje między umiejętnościami bohatera a przeważającymi siłami przeciwników. Podejrzewam, że gdyby

BioPodobieństwa

W pewnym momencie jedna z postaci sugeruje, że świat gry tak się podoba bohaterowi (graczowi?), bo budzi w nim nostalgię. Coś w tym jest, ponieważ BioShock przypomina w pewnych elementach kilka wybitnych, starych produkcji. Całose to dosłownie „następca” System Shock 2, podobieństw między tymi dwoma tytułami jest naprawdę dużo. Druga kultowa pozycja, która przychodzi na myśl podczas

zabawy, to Fallout, a to za sprawą animacji pokazujących działanie Plasmidów i toników, z bohaterami bardzo zbliżonymi do PIP-Boya (na dodatek pojawia się tu również utwór zespołu Ink Spots!!!). Motyw z fotografowaniem przeciwników to z kolei nawiązanie do Beyond Good & Evil. Nawet minigierka pojawiająca się przy hakowaniu systemów alarmowych bazuje na klasycznym Pipe Dreams (patrz: ramka po lewej).



BioShock

Producent: 2K Boston
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.2kgames.com/bioshock/>

cena 99 90

Multiplayer: brak

Gatunek: FPS, RPG

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

niemal wszystko, a dokładniej...
• interaktywność świata
• wiarygodne AI przeciwników
• moce, które daje adam
• zróżnicowanie broni
• klimat!!!

zbyt podobna fabularnie i emocjonalnie do System Shock 2 • ograniczenie pojemności portfela • drobniutki błąd

Jak dotąd: najlepsza gra roku. Dojrzała, next-genowa, bardzo grywalna. Czy Crysis przeskoczy tak wysoko zawieszoną poprzeczkę?

GRYwalność 6-
GRAFIKA 6-
DZWIĘK 6-
OGÓŁNIE 6-

Autor: Foch77

MotoGP '07

Do MotoGP '07 podchodziłem kilka razy. Za każdym z coraz większym entuzjazmem.

Tylko kilka osób przewidziało, że będzie padać! A reszta się tłoczy wokół...

O pierwszym kontakcie nie ma co pisać – zawiesił mi się komputer jeszcze przed planszą tytułową. Szybki restart systemu pomógł, gra się włączyła. Niepokojące było jednak to, że menu działało przeraźliwie wolno. Po dopchaniu się do opcji Quick Race znalazłem się jednak na torze. Nawet nie było źle, przejechałem kilkaset metrów, choć liczba klatek na sekundę nie przyprawiała o zawrót głowy. Zdecydowałem się więc na zmniejszenie detali graficznych.

Po ustawieniu prawie wszystkiego na „low” znów menu nie chciało za szybko reagować (sprawdziłem: zajmowało procesor w 100%), ale po kilku próbach udało mi się dopchać do treningu. Jak się okazało, wyświetlenie jednocześnie kilkudziesięciu słupków manewrowych to dla mojej karty graficznej (GeForce 7900 GS) zdecydowanie za wiele. Zaciachy były tak duże, że zupełnie nie dało się jeździć. Miałem więc już tylko jedną możliwość: przesiadkę...

Nie ma jak dobry, next-genowy komp. Co jak co, ale dwurdzeniowe Core 2 Duo wsparte 2 GB RAM i GeForce 8800 GTX to potwór, dla którego żadne menu nie jest straszne. I rzeczywiście – śmiało mogłem odpalić MotoGP '07 na maksymalnych detalach, zaś gra ani się ważyła zająknąć. Problem w tym, że mało kto może sobie na taki komputer pozwolić.

Na pierwszej trasie spotkało mnie jednak spore zaskoczenie – gra nie wydała mi się aż tak ładna, żeby wymagać tak potężnej maszyny. Oczywiście trójwymiarowa, animowana publiczność prezentuje się fajnie, same modele

MotoGP '07 to obecnie jedna z najlepszych gier wyścigowych na PC.

motorów też nie pozostawiają wiele do życzenia (choć redakcyjni malkontenci narzekali, że wyglądają trochę plastikowo) – ale podczas jazdy na takie detale nie zwraca się uwagi. Przy prędkościach rzędu 300 km/h masz tylko nadzieję, że nie wpadniesz na nikogo i zdążysz wyhamować przed zakretem. Podziwiania widoków tu nie ma.

Jednak w miarę przechodzenia kolejnych wyścigów było coraz lepiej – trasy stały się bardziej urozmaicone, detale nieba (niestety chmury ani drgną) cieszyły oczy, ale szczyt

POS 4/16
LAP 1/3



BEST
LAP 0:10.32

Śliczne niebo chmurzaste nade mną, piękny asfalt... pode mną.

Brandt +0.13
Cheney -0.42

POS 8/19
LAP 1/1
LAST LAP

BEST
LAP 0:44.62
PENALTY +4.62
TISSOT

Największą radochę daje nie prędkość, a wyhamowanie przed ostrym zakretem.

Stoner +0.32
Guintoli -2.98

nastąpił dopiero wtedy, gdy trafiłem na tor we Francji. To tam zastał mnie po raz pierwszy deszcz – cudnie i superrealistycznie odwzorowane kropelki na szybie czy mokry asfalt subtelnie odbijający światło rewelacyjnie nastrojają do gry.

Zachowawczo zacząłem grać w trybie Rookie, jednak to okazało się błędem. Producenci znacząco obniżyli poprzeczkę, więc wszystkie trasy pokonywałem bez najmniejszych problemów na pierwszym miejscu, na trzecim okrążeniu nawet dublując kilku zawodników. Oczywiście po zmianie poziomu trudności (i realizmu) na wyższy zabawa stała się znacznie bardziej wymagająca – choć wciąż wydaje mi się, że przyjaźniejsza niż w poprzednich częściach.

Największa radość czeka cię jednak dopiero w try-

bie Extreme. W nim zjeżdżasz już z oryginalnych torów, zakładasz mniej profesjonalne ciuchy – i szalejesz, pomykając niczym wariat po ulicach miast (lokacje wcześniej musisz odblokować w normalnych mistrzostwach). Mnie szczególnie przypadła do gustu trasa na niemieckiej autostradzie – może nie jest ona realistyczna (trochę za dużo na niej zakrętów), ale daje lepsze poczucie pędu niż jakikolwiek prawdziwy tor.

MotoGP '07 to obecnie jedna z najlepszych gier wyścigowych na PC – w kategorii jednośladowców oczywiście nie ma żadnej konkurencji. A że oferuje także smakowity multiplayer... do zobaczenia na torze!



MotoGP '07

Producent:
Climax

Dystrybutor PL:
CD Projekt

<http://www.motogpthe game.com/07/>

cenę
99 90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB

bardzo przyjemny model jazdy • nie tylko dla zawodowców • świetna grafika • znakomity tryb Extreme

wysokie wymagania sprzętowe • hardkorowcy nie ucieszą się z lekko obniżonego poziomu trudności

Im więcej grałem, tym bardziej mi się najnowszy MotoGP podobał. Kiedy ja teraz będę miał czas na inne gry?

GRYwalność

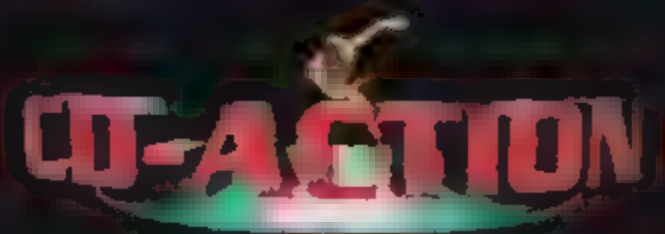
GRAFIKA

DZWIĘK

5-
OCENA



„Świetna grafika, ogrom możliwości i swoboda, jaką zostawiają twórcy sprawiają, że to jedna z dwóch najlepszych gier FPP, jakie ukaza się w tym roku na PC.”



BIOSHOCK

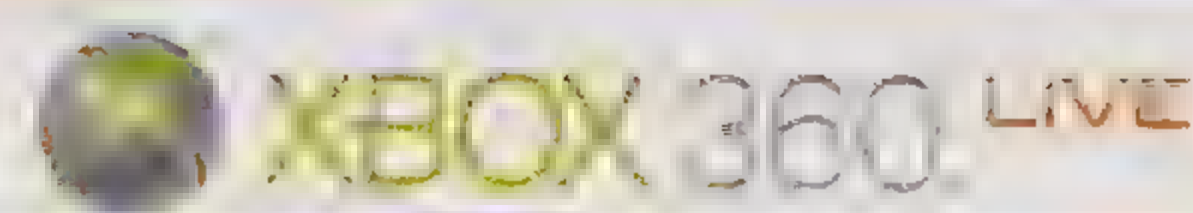
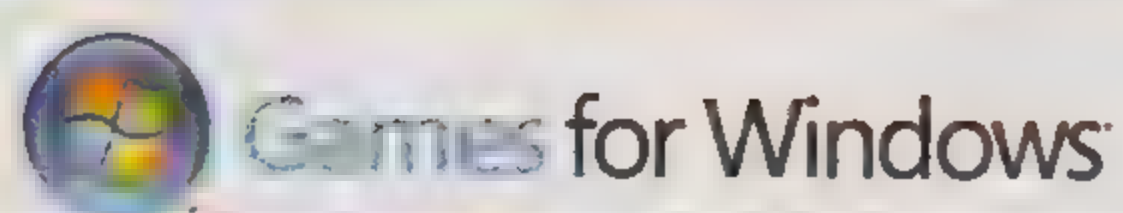
Rozgrywka genetycznie modyfikowana!

bioshockgame.com

Przygotuj się na wrzesniowy szok!



© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Z kilkoma nowymi pomysłami i next-genową oprawą graficzną seria Medal of Honor powraca do służby na frontach II wojny światowej i przypuszcza desant na nasze komputery. Tym razem z powietrza!

Najnowsza część Medal of Honor – nazywana u nas w redakcji zdrobniale „Moherem” od tytułu **MoH: Airborne** – gościła już na naszych łamach, więc o tym, co jest w niej najważniejsze, mieliśmy okazję napisać. Po przygodzie na dalekim Pacyfiku (**MoH: Pacific Assault**) **Airborne powraca do Europy i przedstawia frontowe zmagania amerykańskiej 82. Dywizji Powietrzno-Desantowej**, elitarniej jednostki, która przyczyniła się do wielu sukcesów aliantów w trakcie II wojny światowej. Jak zdradza sama jej nazwa, jest to formacja, której członkowie stanowią oddziały spadochroniarzy – dlatego w grze, po raz pierwszy w serii Medal of Honor i w ogóle w historii wojennych FPS-ów, każda misja rozpoczyna się skokiem z samolotu przelatującego nad terytorium wroga.

Bohaterem gry jest Boyd Travers, jeden z żołnierzy „osiemdziesiątej drugiej”, w którego butach przyjdzie ci przemierzyć cały europejski szlak dywizji. Zaczyna się on, zgodnie z realiami histo-

rycznymi, od operacji Husky, czyli lądowania na Sycylii w 1943 roku. Kończy fikcyjnymi (to też nowość dla serii MoH, przynajmniej jej PC-owych edycji) misjami na terenie Niemiec. Ostatni etap to już zupełne science-fiction (patrz: ramka Wieża Śmierci) – nie dość, że rozgrywa się w miejscu, które właściwie nie istniało, to jeszcze bronione jest przez przeciwników (elitarnie SS), których „kule się nie imają”.

Medal of Honor: Airborne potrafi przyspieszyć tętno – jeśli jesteś szczęściarzem i gra ci się „ułoży”.

Dosłownie... Misji jest sześć (plus słaby trening, który niczego nie uczy, oraz trzy tryby multi dla maksymalnie 12 graczy), a przejście każdej zajmuje – na rozrywkowym, bardzo przyjemnym, najniższym poziomie trudności o nazwie Casual – odrobinę ponad... 60 minut. To oznacza, że **całość można przejść w czasie dużo krótszym niż 10 godzin**.

Pomysł, by zrzucić gracza na pole walki ze spadochronem, pozwolił na pewną innowację w rozgrywce, bardzo mocno reklamowaną przez EA. O co chodzi? Sam skok, a dokładniej moment swobody po opuszczeniu samolotu, pozwala na wylądowanie w dowolnym miejscu. Dotychczasowy sposób budowania gier z serii Medal of Honor – a więc tworzenie poziomów prowadzących gracza przez kolejne miejsca kluczowe, w których skrypty aktywowały odpowiednie działania Niemców lub wydarzenia zewnętrzne (np. upadek samolotu) – musiał się zmienić. Teraz **wię-**

szość zachowań przeciwników jest generowanych w czasie rzeczywistym, w zależności od sytuacji na polu walki. Skrypty natomiast pojawiają się tylko na początku misji lub w określonych punktach, zwykle umieszczonych w wąskich uliczkach czy przejściach, do których po prostu trzeba trafić.

Nowa filozofia tworzenia misji ma swoje wady i zalety. Zaczniemy od tych pierwszych. Mapy są stosunkowo małe (spadający skoczek widzi je z góry w całości, za duże pewnie nie mieściłyby się w pamięci), ale twórcy napakowali je zadaniami (by zająć czymś gracza przez te 60 minut), więc biega się z jednego ich końca na drugi, przemierzając przy tym te same fragmenty lokacji. Dodatkowo, **żeby jeszcze bardziej wydłużyć czas gry, w pewnych momentach poziom trudności podkreślony jest w sposób absurdalny** – albo znikąd pojawia się czołg wyjątkowo wytrzymały na granaty, albo równie niespodziewanie zaskoczą cię oddziały złożone z nie-

Błyszczące medale od wujka Adolfa nie pomogły...

Wieża Śmierci

Prawdziwy Flakturm (z Wiednia)...

...i korona jego odpowiednika w grze.

Ostatnia misja rozgrywa się na tzw. Flakturm, potężnej wieży pełniącej rolę fortyfikacji dla dział przeciwlotniczych i bunkra mieszczącego – uwaga – kilka tysięcy ludzi. W trakcie wojny powstały trzy takie budynki w Berlinie, dwa w Hamburgu i dwa w Wiedniu, ale ten przedstawiony w grze jest od nich dużo większy (Hitler planował jego wzniesienie, ale nigdy do tego nie doszło). To misja, którą po prezentacji na tegorocznych targach E3 bardzo chwalono, w rzeczywistości największe wrażenie robi tylko w pierwszym fragmencie – pod koniec zamienia się w żmudną strzelaninę z dziesiątkami bardzo odpornych przeciwników i przypomina raczej poziom z *Return to Castle Wolfenstein* niż z serii MoH.

zniszczalnych, ubranych na czarno egzekutorów z... MG-42 w ręce.

Przed wszystkim jednak **kłopot z takim pomysłem na rozgrywkę polega na tym, że wrażenia płynące z gry zależą od szczęścia gracza**. Jeśli masz pecha, wylądujesz w miejscu, w którym albo zginiesz od razu, albo trafisz na jakąś strzelaninę, która nie będzie ani klimatyczna, ani emocjonująca. Oba warianty można oczywiście uznać za realistyczne i „wiernie oddające przeżycia prawdziwych spadochroniarzy”, ale nie tego szukam w FPS-ie z II wojny światowej. Chcę emocji i kop-

Panowie, ten znak mówi jasno: nie ruszać się! No to siedzimy...



Broń specjalna żołnierzy 82.
Wywizji zakłóć fireball!

niaka adrenaliny, a pod tym względem opisanie niemal całych poziomów skryptami (jak miało to miejsce w Call of Duty 2) daje większą frajdzioczę.

Trzeba jednak przyznać, że Medal of Honor: Airborne potrafi przyspieszyć tętno – jeśli jesteś szczęściarzem i gra ci się „ułoży”. Czeką cię wtedy wiele ostrych pojedynków ogniowych na bliskim dystansie (nieraz kończonych uderzeniem kolbą w głowę w bezpośrednim

starciu), wypatrywanie wroga w celowniku snajperki (spacja pozwala wstrzymać oddech i zwiększyć prawdopodobieństwo trafienia) i wiele sytuacji, w których poczujesz oddech śmierci na karku. **Kilka fragmentów misji wymyślono naprawdę znakomicie** – np. zdobycie głównej kwatery wroga w sycylijskim Adanti, brutalną uliczną walkę o miasteczko Nijmegen w operacji Market Garden czy moment lądowania na szczycie wieży w misji Flakturm.

Airborne ma też kilka nowinek, które w ciekawy sposób wzbogacają rozgrywkę. Bardzo spodobał mi się system zdrowia, który łączy tradycyjny pomysł na malejącą energię i zbieranie apteczek z nowszym rozwiązaniem, w którym wskaźnik regeneruje się automatycznie, gdy przez chwilę unikasz walki (patrz – znów – Call of Duty 2). W Airborne pasek zdrowia podzielony jest na cztery segmenty. Po mniejszych obrażeniach, jeśli strata energii nie jest duża, leczysz się do maksymalnego poziomu. Gorzej, gdy pocisk urwie ci więcej punktów – wtedy pasek regeneruje się tylko częściowo (np. do drugiego czy trzeciego

segmentu). By wrócić do maksimum formy, trzeba znaleźć apteczkę, która odbuduje stracone zdrowie.

Niezły jest również system ulepszania parametrów broni tym bardziej, im częściej z danej pukawki czy granatów korzystasz. Każ

dy kolejny poziom umiejętności w posługiwaniu się jakimś rodzajem uzbrojenia (symbolizują to trzy medale widoczne przy nim na ekranie odprawy przed misją) poprawia jego skuteczność – np. zwiększając szybkostrzelność czy pojemność magazynku. Co prawda efekt jest taki, że całą grę najlepiej przechodzić, korzystając z dwóch tylko broni – polecam pistolet maszynowy Thompson i snajperkę Springfield – ale zwiększa satysfakcję płynącą z zabawy, bo poza kolejnymi punktami kontrolnymi misji daje graczom jeszcze coś, co mogą zdobyć. Dodatków tego rodzaju Medal ma jeszcze całkiem sporo (np. specjalne miejsca do lądowania, za które otrzymuje się spadochroniarzskie odznaki).

Pochwalić trzeba również grafików, którzy odwalili kawał solidnej roboty. **Bardzo dobry jest efekt rag-doll, trupy padają na ziemię efektownie i wiarygodnie**, a kikszy zdarzają się na tyle rzadko, że można przymknąć na nie oko. Jak byśmy się nie czarowali, pewne jest, że najważniejsza platforma dla Airborne'a to Xbox 360 i pewnie po to, by przypodobać się posiadaczom sprzętu Micro



Już chyba czas na herbatkę z termosu...

softu, kilka patentów graficznych ściągnięto z najlepszego shootera na tę konsolę, czyli Gears of War. Identyczne są przyspieszenia kamery przy kręceniu głową, bardzo podobnie wygląda efekt trafienia – a wszystko to dodaje grze sporo dynamiki. Dzięki niej, koniec końców, Airborne się broni, ale nie sposób nie myśleć, że kilka rzeczy można by poprawić (AI, wyważenie trudności, więcej/większe misje). Przyczółek zdobyty, ale przydałoby się wsparcie. Czekamy na dodatek?

Ładne buty!



Medal of Honor: Airborne

Producent:
Electronic Arts

Dystrybutor PL:
EA Polska

<http://www.ea.com/moh/airborne/>

Cena
139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 3,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

oprawa graficzna • próba odświeżenia gatunku skokami spadochronowymi • kilka bardzo emocjonujących momentów • system zdrowia

średniej klasy AI przeciwników • za krótko • fikcja w serii Medal of Honor? • wrażenia płynące z gry zależą od ślepego trafu

Krok – a raczej skok – w dobrym kierunku, ale tani serial musi prawo oczekiwać więcej.

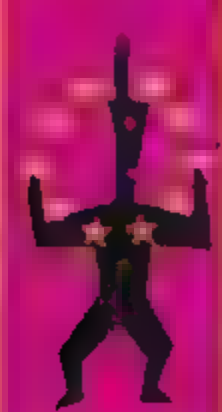
GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

Autor: Foch77



Karta EURO < 26

Dla Ciebie i Twoich przyjaciół

Caloroczne ubezpieczenie
100 000 zniżek



Najlepsze ubezpieczenie
w szkole i na wakacjach.

UWAGA KONKURS!

Sprawdź hasło dnia na stronie www.euro26.pl i wyślij SMS-em na numer 7168 (koszt 1,22 zł z VAT), a jeden z iPod-ów może być Twój. Więcej szczegółów na naszej stronie.

Wygraj iPod-a już dziś!!!

www.euro26.pl

TRUCK TYCOON

Czy podejmiesz wyzwanie Truck Tycoona i stworzysz najpotężniejszą firmę spedycyjną na świecie? A zrobisz to w dwie godziny?



Truck Tycoon, jak wszystko, co ma tycoona w nazwie, to **prosta strategia ekonomiczna. Zarządzasz w niej własną firmą spedycyjną.** Zaczynasz z małym biurem, garażem i odrobiną pieniędzy, za które kupujesz pierwsze samochody dostawcze i ciężarówki, potem zatrudniasz kierowców, by wreszcie zająć się wynajdywaniem korzystnych kontraktów na przewozy towarów.

Akcja rozgrywa się w latach 1950-2020. Wraz z upływem czasu posiadane przez ciebie pojazdy zużywają się, starzeją, zaś na rynku pojawiają się coraz nowsze, bardziej pojemne i szybsze modele. Zmienia się także samo środowisko gry. Podczas każdej z 21 misji kampanii oraz kilkunastu etapów gry swobodnej widzisz, jak na obszarze rozgrywki powstają nowe domy czy przedsiębiorstwa – **początkowo na mapach znajduje się tylko kilka fabryk, które oferują ci zlecenia, z czasem tworzą się kolejne.** Dzięki temu możesz rozwijać firmę i podpisywać coraz korzystniejsze kontrakty.

Wiadomo, że wrogiem przedsiębiorcy – zwłaszcza tego początkującego – jest uciekający czas. Nie inaczej jest w przypadku Truck Tycoon, a to ze względu na złe proporcje między wydarzeniami na ekranie a czasem, jaki w świecie gry zaj-

muje ich wykonanie. Za przykład niech posłuży fakt, że samo zaparkowanie pojazdu w firmowym garażu trwa... trzy dni! Dostawy są zwykle podzielone na kilka etapów, ale nawet jeden z nich twoje ciężarówki potrafią „przejeżdżać” niemal w dwa miesiące, co przy mapach

Zaparkowanie pojazdu w firmowym garażu trwa... trzy dni!

przypominających powierzchnię niedużej gminy jest zupełnie absurdalne. **Sprawa to sporo problemów – zwłaszcza na początku, gdy masz mało samochodów,** przychodzą z kontraktów wpływają bardzo powoli, a co miesiąc z twojego konta pobierane są wypłaty dla pracowników oraz podatki.

Podpisując umowy ze zleceniodawcą, musisz brać pod uwagę nie tylko czas, jaki dostajesz na ich realizację, ale także wymagany typ pojazdu (m.in. furgonetka, cysterna, kontener), minimalny tonaż (np. kontrakt opiewa na 12 ton, co znaczy, że musisz do niego przydzielić pojazd lub pojazdy, które będą w stanie wziąć taki ładunek) i prędkość, z jaką należy przewozić towar. Niedotrzymanie warunków wiąże się ze sporymi

stratami finansowymi oraz uszczerbkiem na wizerunku twojej firmy.

Wykonując zlecenia, twoi pracownicy zdobywają kolejne poziomy doświadczenia, zaś **każda zakończona w terminie dostawa to, oprócz pieniędzy, punkty prestiżu u danego zleceniodawcy.** Za odpowiednią liczbę takich punktów dostajesz od firm odznaki: brązową, srebrną, złotą i platynową, które dają dostęp do lepszych zleceń i owocują większymi wpływami na konto. Za pieniądze możesz z kolei rozbudowywać siedzibę swojego przedsiębiorstwa, kupować wyposażenie do biura (telefony, komputery itp.) czy zwiększać pojemność firmowego garażu.

Niestety liczba wszystkich ulepszeń jest bardzo mała (np. tylko trzy poziomy rozbudowy biura i garażu) i już po mniej więcej dwóch-trzech godzinach możesz wykupić je wszystkie. A ponieważ na dodatek opcje zarządzania przedsiębiorstwem są ubogie, **gra szybko zmienia się w bezsensowny pościg za nowymi kontraktami. Bezsensowny, bo zarobionych pieniędzy po prostu nie ma na co wydawać.**

W Truck Tycoon zaniedbano również kwestię konkurencji na rynku. Tylko na niektórych mapach pojawiają się inne

firmy przewozowe, które i tak nie stanowią dla ciebie żadnego zagrożenia – **gdzie się podzieliły tycoony, w których na „przyjaciół” z branży mogłem naśląć kontrolę skarbową, zlecić agresywną kampanię reklamową czy skorzystać z usług przestępczego półświatka?** Tutaj tego nie ma i chociaż tytuł ten potrafi wciągnąć, to ostateczne wrażenie z rozgrywki wystarcza zaledwie (choćby złośliwcy mogą powiedzieć, że – jak na tycoona – to „wystarczy aż...”) na ocenę ze środka skali. ☹

Truck Tycoon

Producent: Nikita Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.hardtrucksite.pl/>

Multiplayer: brak

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

prosta w obsłudze • spory wybór map do gry swobodnej • rozwój wirtualnego świata – powstają nowe miasteczka, fabryki itp.

złe działający zegar czasu gry • mała liczba ulepszeń budynków • brak solidnej konkurencji • zbyt uproszczona rozgrywka

Jeśli uważasz, że zarządzanie firmą polega na patrzeniu, jak pieniądze wpływają na twoje konto – Truck Tycoon jest dla ciebie

GRYwalność **GRAFIKA** **DZWIĘK**

3+

OCENA

NAJWIĘKSZY W HISTORII DODATEK DO CYWILIZACJI



Games
for Windows

PC CD

SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND THE SWORD

Kontynuacja serii wszech czasów zapowiada się doskonale!



Nowe opcje gry m.in. Zaawansowany Start
oraz Korporacje



Nowe cywilizacje, przywódcy
jednostki i cuda

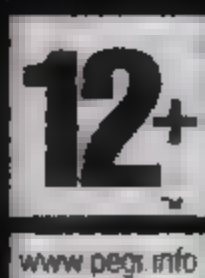


Przekonaj się jak prach wpłynął
na rozwój nowej ery



11 nowych scenariuszy – przygotuj się
na najbardziej nieoczekiwane wrażenia!

Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword | wrzesień 2007 | www.civilization.com | www.civ.org.pl | www.kac.org.pl



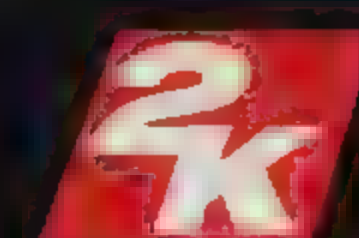
KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.com.pl

79.90
PLN



Games
for Windows

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED





MEDIEVAL II

TOTAL WAR

KRÓLESTWA

**Wyspy Brytyjskie,
wschodnia Europa, Bliski
Wschód, Ameryka – co
łączy te regiony świata?
Wszystkie stanowią pola
bitew Totalnej Wojny.**

Kiedy czytasz te słowa, niecały rok po premierze Medieval II: Total War, na półkach sklepowych od kilku dni powinien być już pierwszy oficjalny dodatek do jednej z najlepszych strategii ostatnich miesięcy. W Królestwach zaskakuje już sam proces instalacji. Nie ruszył on, dopóki dwoma potężnymi patchami (razem prawie 1 GB) nie zaktualizowałem podstawki

do wersji 1.03. Później, w ciągu kilku minut na moim ekranie pojawiło się aż pięć różnych okien – jedno wgrywające zmiany w silniku wersji podstawowej i osobne instalatory dla czterech nowych kampanii. Właściwie nic w tym dziwnego, ponieważ **każda z nich mogłaby stanowić nie tylko osobny dodatek, ale nawet samodzielną grę – Królestwa są naprawdę ogromne!**

Zgodnie z porządkiem chronologicznym, najpierw włączyłem rozpoczynające się w 1174 roku krucjaty (Crusades). Sześć frakcji walczących o dominację w Ziemi Świętej różni się od siebie w zależności od religii – chrześcijańskiej lub islamu. Miasta i oddziały wyznawców Chrystusa są utrzymane w europejskim stylu. **Ciekawie**

prezentuje się armia nowej frakcji, Królestwa Jerozolimy. Jej jednostki – ciężka piechota i kawaleria – świetnie dają sobie radę w walce z lekkimi i bardzo mobilnymi muzułmanami znanymi z podstawki – Turkami i Egipcjanami.

Dwie kampanie osadzone mniej więcej w tym samym okresie (1250 r.) to Brytania (Britannia) oraz wojny krzyżackie (Teutonic). Ta pierwsza jest bardzo podobna do Viking Invasion – dodatku do pierwszego Medievala – chociaż rozgrywa się nieco później. Ciekawą frakcją są w niej Norwegowie. **Potomkowie wikingów zajmują kilka niedużych prowincji na północy, w tym pomniejsze wyspy, które mogą służyć jako bazy do ataków na praktycznie każdy region Brytanii.**

Polska ma w kampanii krzyżackiej drugorzędne znaczenie i jest dostępna dopiero po przejściu gry jedną z podstawowych nacji.

Zainteresowanie nas, Polaków bez wątpienia budzi tryb Teutonic. Zgodnie z zapowiedziami, stronami konfliktu są w nim zakon krzyżacki oraz pogańska Litwa, Polska ma tutaj drugorzędne znaczenie i dostępna jest dopiero po przejściu gry jedną z podstawowych nacji (Krzyżacy, Litwa, Dania, Nowogród). Rozegrałem krótką kampanię Litwinami. **Wojska, którymi oni dysponują, to głównie słabiej uzbrojone oddziały lekkiej kawalerii, jest też kilka rodzajów piechoty.** W walce z ciężkozbrojnymi rycerzami zakonu Litwini radzą sobie całkiem nieźle, problemy mają dopiero przy oblężeniach – krzyżackie zamki

My tu dobijamy się do drzwi,
a tam impreza sylwestrowa
trwa w najlepsze.

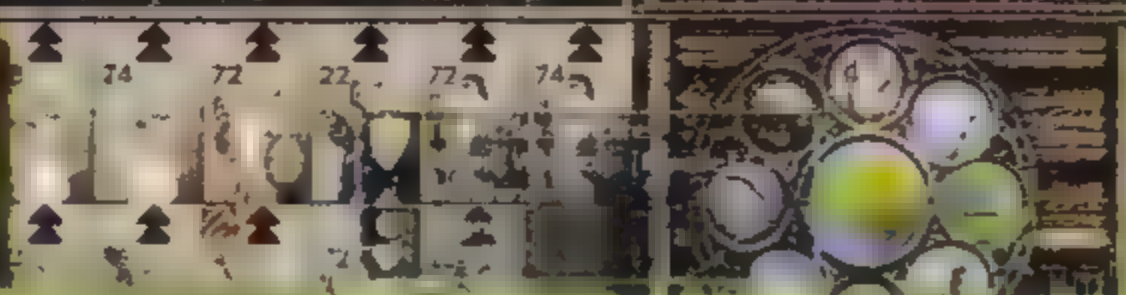
A gdzie Wrocław?!

Polscy fani Medievala apelowali do twórców o wprowadzenie lepszych, wierniejszych historii jednostek wojskowych dla Polski. Creative Assembly najwyraźniej potraktowało temat średniowiecznych realiów bardzo poważnie, w wyniku czego na mapie Polski pojawiły się nowe prowincje-grody: Zgorzelec i Kłodzko, tylko że zastąpiły one... Wrocław – stolicy Dolnego Śląska w grze w ogóle nie ma! Dla nas jest to podwójnie bolesne, bo sami na co dzień żyjemy w tym pięknym, tysiącletnim mieście.



Cała wioska zleciała się,
aby podziwiać nowy
kwietnik żony wodza.

W obliczu przeważającej gościnności Indian należy wycofać się na z góry upatrzone pozycje.



są nieźle umocnione, a poganie nie dysponują zbyt dobrym sprzętem do zdobywania twierdz. Zaskakujące było, że do zwycięstwa potrzebowaliśmy zdobyć aż 35 regionów, czyli znacznie więcej niż w podstawce. Sprawdziłem w pozostałych kampaniach (zajęło to dłuższą chwilę, bo trzeba je uruchamiać osobno z pulpitu) i okazuje się, że w każdej z nich warunki zwycięstwa określono inaczej – w przypadku wojen krzyżackich są one tak wysokie, ponieważ mapę podzielono na wiele małych prowincji.

Z wszystkich kampanii najatrakcyjniej prezentuje się ta amerykańska (Americas), rozpoczynająca się w 1521 r. Do wyboru masz hiszpańskich konkwistadorów lub Indian – Majów, Azteków i Apaczy. Skoszarowani na Kubie Hiszpanie, ich budynki i jednostki (dodano kilka nowych) to właściwie jedyny łącznik z europejską podstawką – cała reszta to zupełna egzotyka. Obszar gry rozciąga się od bardzo dużych prowincji pustynnych w Meksyku do gęsto zaludnionej Ameryki Centralnej i wybrzeży Południowej. Jeśli zdecydujesz się na pokierowanie Indianami, przygotuj się na zupełnie odmienne zasoby budynków, których część oprócz funkcji handlowych czy wojskowych pełni także rolę religijną. Również walki wymagają innych strategii – Indianie niedobry (a raczej zupełny brak)

uzbrojenia nadrabiają liczbą wojowników, stąd ich armie rzadko liczą poniżej tysiąca ludzi, podczas gdy hiszpańskie z trudem przekraczają trzystu, czterystu żołnierzy.

Oczekiwania fanów spełnia **nowy tryb do multiplayera, hot seat, który umożliwia zabawę z drugą osobą na tym samym komputerze**. W turowej warstwie strategicznej wygląda on podobnie np. do rozgrywki z trzecich Hirolsów, chociaż – z racji na konieczność zarządzania dużą liczbą miast i armii – gra pochłania znacznie więcej czasu. Zagadką było, jak rozwiązana zostanie kwestia toczonych w czasie rzeczywistym starć. W opcjach gry możesz zdecydować się na automatyczne rozstrzygnięcie potyczek przez komputer, a jeśli tego nie zrobisz, wtedy **podczas bitwy swoją armią dowodzić będzie tylko agresor – broniącymi się pokieruje komputer**.

Królestwa przyciągają swoją różnorodnością, możesz w nich walczyć armiami zarówno na bliskowschodnich pustyniach, lesistych równinach wschodniej Europy, jak i w sercu niebezpiecznej amazońskiej dżungli. **Każda z kampanii warta jest ukończenia** (co zajmuje trzy, cztery dni), a dodając do tego wciągający tryb multiplayer, otrzymujemy największy i najlepszy dodatek w serii Total War.

Medieval II: Total War – Królestwa

Producent: Creative Assembly Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.totalwar.com/>

cena 59 90

Multiplayer: tak

Genus: strategia turowa, RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

aż cztery zróżnicowane kampanie • nowe budynki i jednostki • tryb hot seat • poprawki w AI

Polska dostępna dopiero po przejściu gry innąacją

Cztery kampanie i potężne zasoby grywalności w największym dodatku w historii Total War. Totalna rewolucja!

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

5+

OCENA

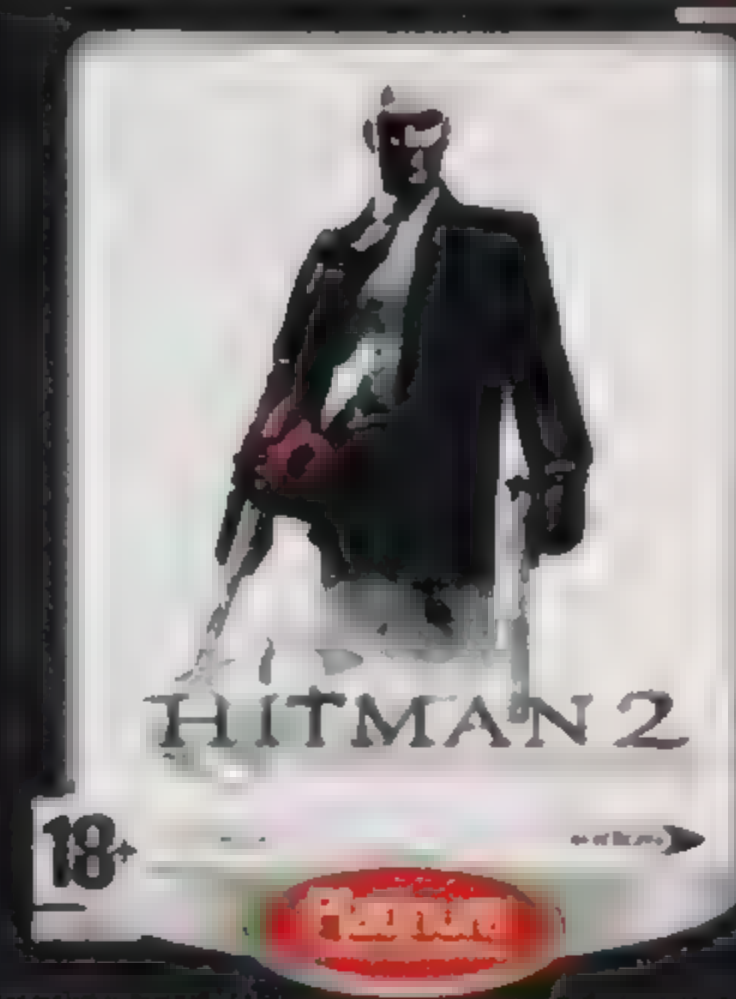
Autor: 3 emter

Krzyżakom, choć najczęściej walczą z przeważającym liczebnie wrogiem, nie brakuje odwagi.

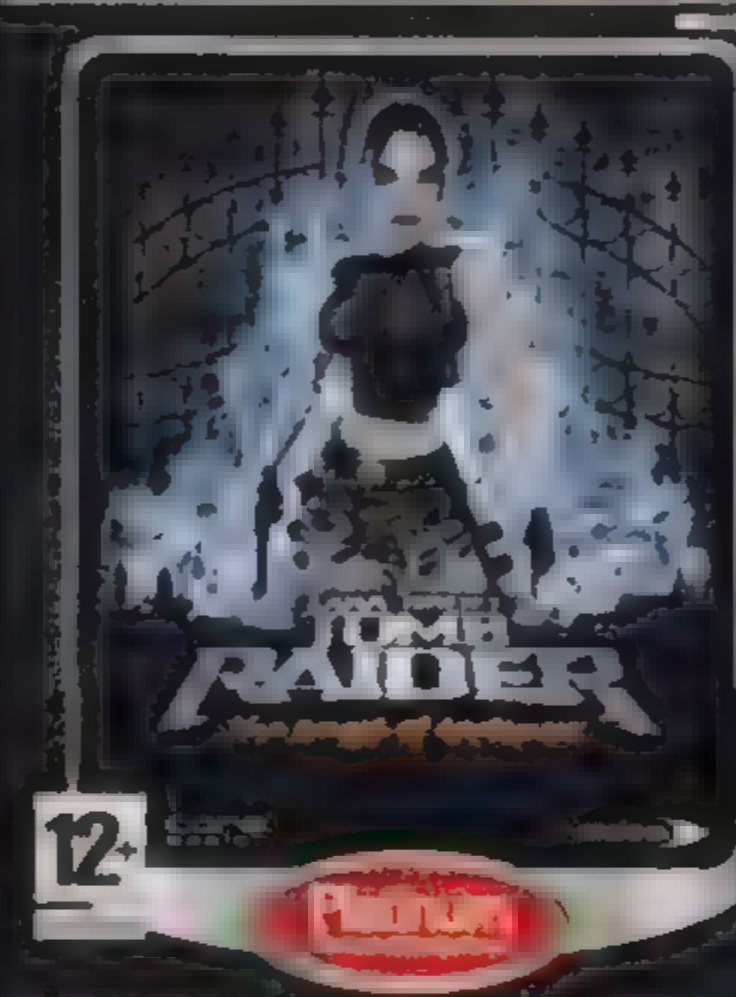
UZUPEŁNIJ
SWOJĄ KOLEKCJĘ
O WYJĄTKOWE TYTUŁY
NA PLAYSTATION® 2!

69,90
PLN

PlayStation 2



PlayStation 2



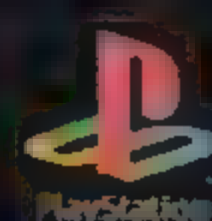
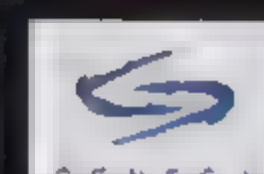
PlayStation 2



TYLKO **NAJLEPSZE GRY**
NA PLAYSTATION® 2!
TERAZ W REWELACYJNIE
NISKIEJ CENIE!

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



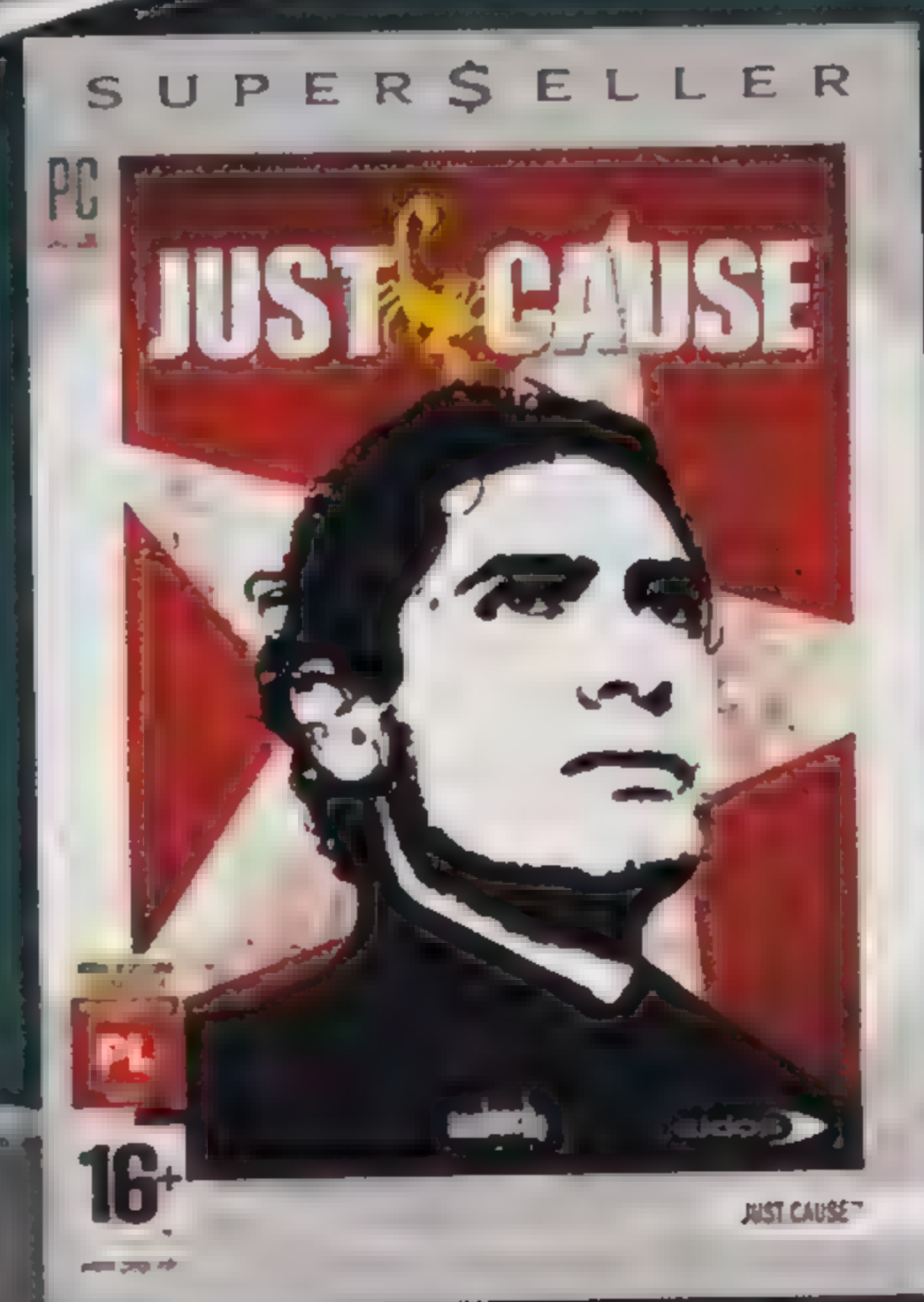
PlayStation 2

KLASYKI

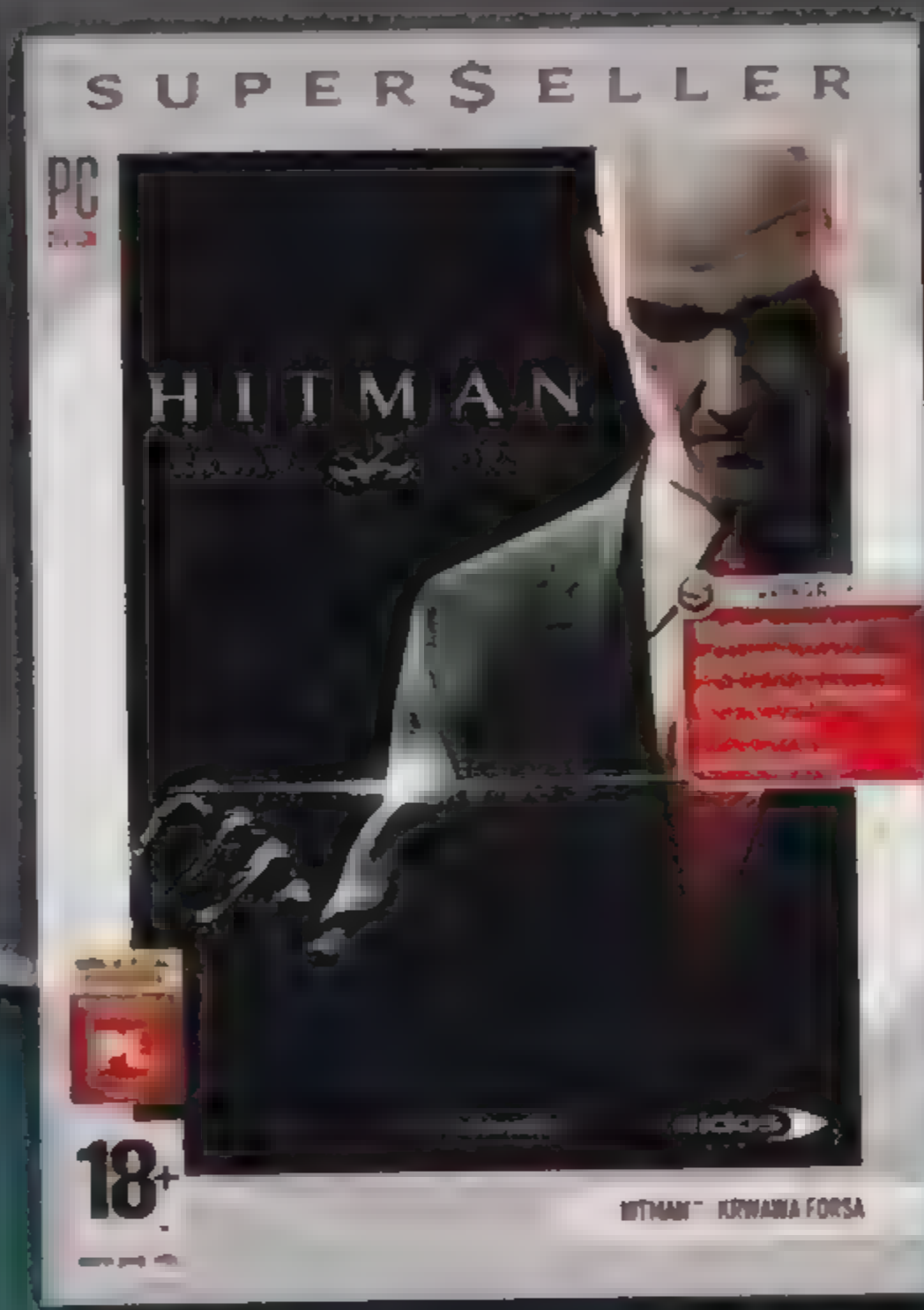
KOLEKCJA



SUPER\$



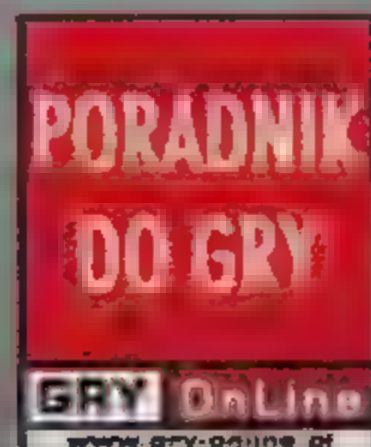
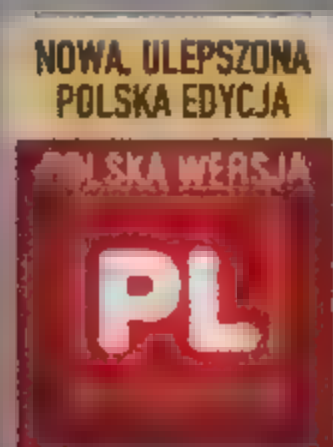
**7 NOWYCH
HITÓW!**



**JUŻ 14
WRZEŚNIA!**



Sprawdź co nowego na www.superseller.pl



ELLER

WEŹ UDZIAŁ

W ODJECHANYM KONKURSIE!



Kręć filmiki i pstrykaj fotki!



GŁOSUJ I ZGARNIAJ

WYPASIONY SPRZĘT OD

CREATIVE



O WARTOŚCI PONAD

20 000 PLN!

NA CO JESZCZE CZEKASZ? WEJDŹ DO GRY!

www.superseller.pl



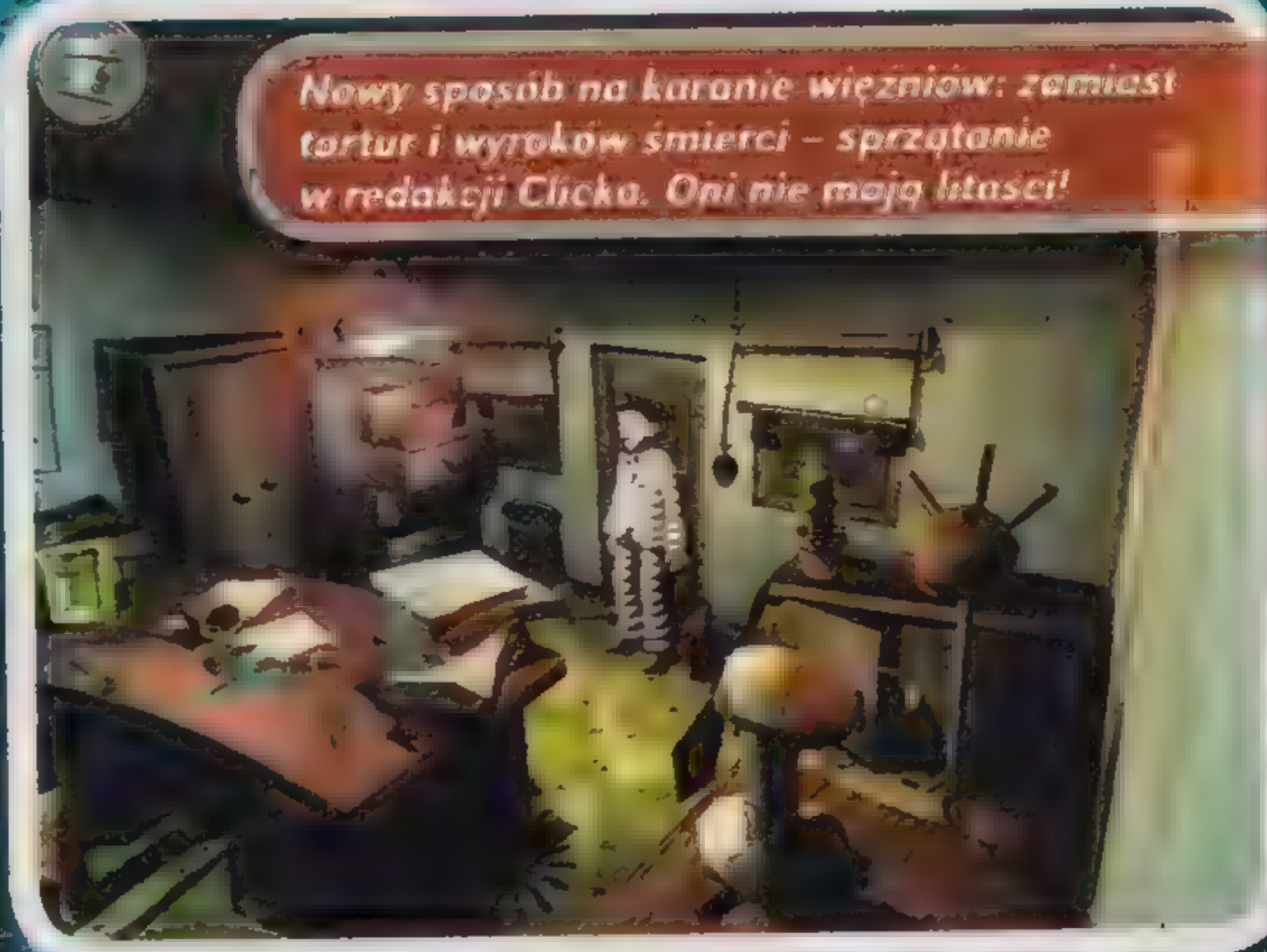
CENEGA



To nie brak grawitacji, tylko kombosy z Mortala.



Idealna praca na wakacje – przewóz mrożonej herbaty przez pustynię.



Nowy sposób na karanie więźniów: zamiast tortur i wyroków śmierci – sprzątanie w redakcji Clicka. Oni nie mają litości!

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

Typowa opowieść o „amerykańskim śnie”: biedak zostaje właścicielem kasyna. Tyle tylko, że zaraz wpada w tarapaty. Interesuje się nim... włoska mafia.

Tytułowego bohatera Evil Days, Johna Mayera, poznajesz podczas czarno-białego intra. Nie należy on do ludzi, którym powiodło się w życiu – jest chodzącym od drzwi do drzwi akwizytorem różnego badziewia w Nowym Jorku. Właśnie zostaje wyrzucony z mieszkania kolejnego niezadowolonego klienta, kiedy podchodzi do niego prawnik. **John dowiaduje się, że otrzymał spadek po zmarłym wujku – dobrze prosperujące kasyno w Snake City na zachodzie Stanów.**

Radość i dobrobyt dziedzica kasyna nie trwają długo, gdyż do akcji wkracza mafijny boss o nazwisku Macaroni. Włoch kontroluje wszystkie przybytki hazardu w kraju – oczywiście poza tym w Snake City. Interwencja chłopaków z ferajny oraz zapuszkowanie Johna przez przekupnego szeryfa sprawiają, że kasyno zmienia właściciela, jednak Mayer gotowy jest zrobić niemal wszystko, aby odzyskać rodzinny interes.

Evil Days of Luckless John to pełna humoru gra z bajecznie kolorową grafiką. Na samym początku możesz odnieść wrażenie, że jest to zwykła przygodówka, ale po kilku spokojnych chwilach i zebraniu paru przedmiotów, do twojego biura zaczynają dobijać się żołnierze mafii i... wszystko się zmienia. Tak naprawdę, rozgrywka Evil Days składa się z dynamicznych etapów zręcznościowych przeplatanych fragmentami jak z klasycznej przygo-



dówki, podczas których poznajesz fabułę. John nie tylko ucieka przed kulami bandytów, niczym Sam

Radość dziedzica kasyna nie trwa długo, bo do akcji wkracza mafijny boss o nazwisku... Macaroni.

Fisher dokonuje też po cichu akcji dywersyjnej w więzieniu, bierze udział w wyścigu traktorów, a nawet chwyta za broń (kamera przechodzi wtedy do widoku FPP) i zaczyna strzelać do złoczyńców. W grze zwiedzasz sporo różnorodnych lokacji: od ciemnego więzienia, przez ulice prowincjonalnego Snake City, wiejskie farmy, aż po otchłanie świata umarłych!

Jedną z największych zalet gry jest humor. Za przykład niech posłuży wspomniana już wizyta w zaświatach. John podczas próby skontaktowania się ze

zmarłym wujkiem trafia do działu administracyjnego czyścica, w którym biega od okienka do okienka, by złożyć odpowiednie wnioski, załączniki do wniosków, załączniki do załączników, wnioski o przyjęcie załączników itd. (Przypomina to pewną scenę z animacji o Asteriksie). **Momentem, przy którym po prostu padłem ze śmiechu, było włamanie do miejskiego muzeum**, gdzie w głównej sali musiałem walczyć, niczym w rasowym Mortal Kombat, z 80-letnią sprzątaczką-karateką.

We fragmentach zręcznościowych, takich jak wyścigi czy walka z bandytami (etapy strzelankowe), poziom trudności jest wyważony, jeśli jednak zadanie okaże się zbyt ciężkie, zawsze możesz skorzystać z opcji obniżenia jego wymagań. Gorzej jest z etapami przygodowymi – stopień skomplikowania zagadek i łamigłówek logicznych jest tak niski, że momentami miałem wrażenie, że twórcy gry przygotowali je z myślą o milicjantach ze starych polskich kawałów. Z drugiej strony, w Evil Days bez problemu zagrają również młodszy gracze.

Radość czerpaną z rozgrywki w ten zręcznościowy miks gatunków zdecydowanie psuje sterowanie. Postacią Johna kierujesz za pomocą klawiatury (chodzenie) i myszki (obracanie, interakcja z otoczeniem). O ile to spisuje

się nie najgorzej, to np. poruszanie się pojazdami i podczas etapów strzelankowych momentami naprawdę potrafią wyprowadzić z równowagi. **Zupełnie niegrywalny jest fragment, kiedy John przechodząc przez portal do alternatywnej rzeczywistości, przykleja się do kuli... erm... zielonego gluta.** Za pomocą myszki musisz przetoczyć kulę przez wąskie przesmyki (z których większość to ruchome platformy) nad przepaścią. Właśnie na tym etapie najbardziej odczułem brak możliwości sekwowania w dowolnym momencie i nie najlepiej poroźstawiane checkpointy z autozapisem.

Pomimo tych wad przy Evil Days of Luckless John można się naprawdę dobrze pobawić. Ta prosta, kolorowa i przepełniona humorem zręcznościówka skutecznie poprawi ci nastrój w szary, jesienny wieczór.

Evil Days of Luckless John

Prodcent: Centauri Production Dystrybutor PL: brak

<http://www.evildaysof lucklessjohn.com/>

Multiplayer: brak

Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

ciekawe połączenie różnych gatunków • fabuła • sporo dobrego humoru • klimatyczna • ścieżka dźwiękowa

sterowanie • nie najlepsze animacje postaci

Nie patrz beczynie na problemy biednego Johna, tylko wsiadaj na traktor i śpiesz mu z pomocą!

GRYwalność 4+

GRAFA 4+

DŹWIEK 4+

4+

MORTYR

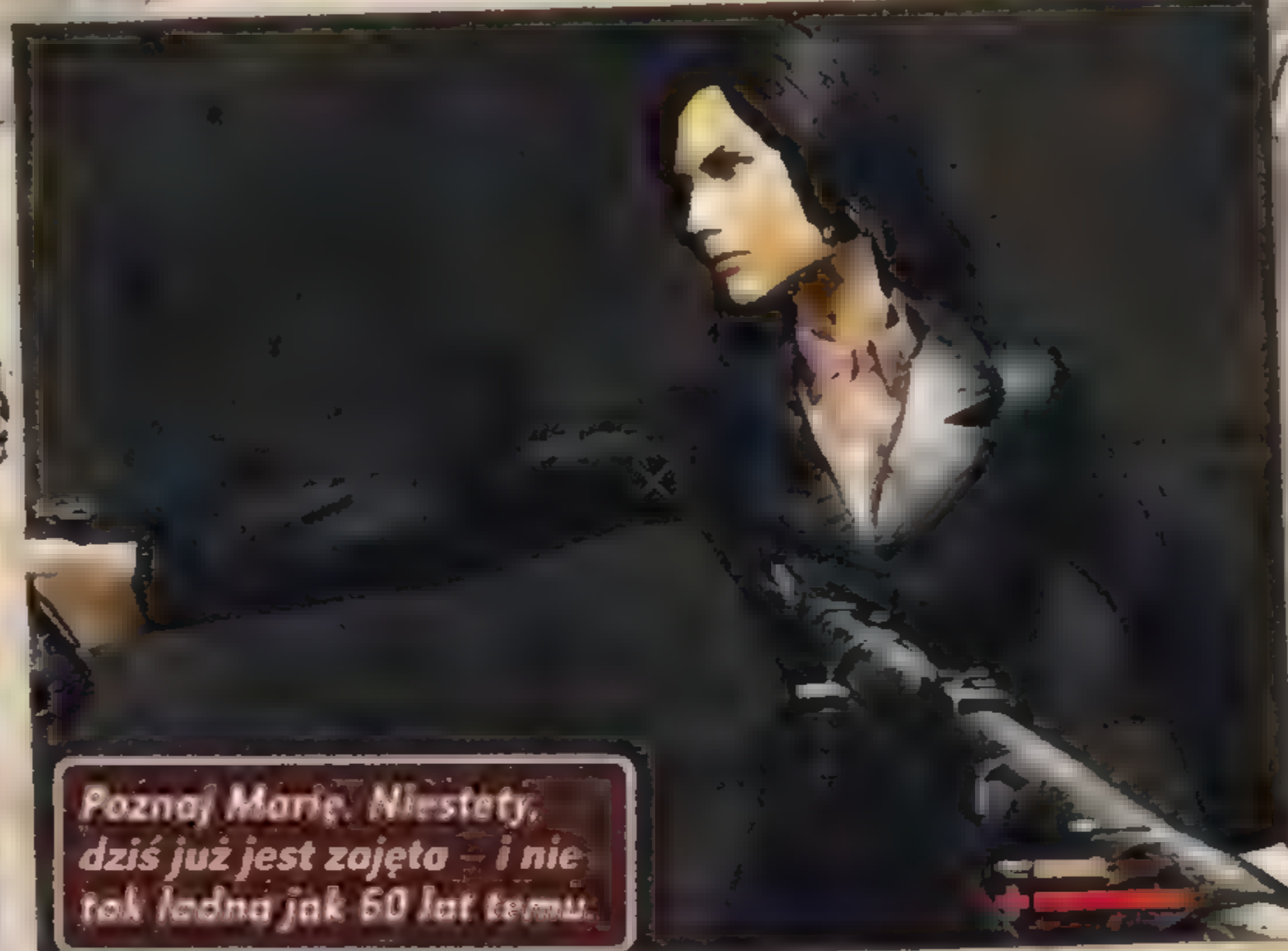
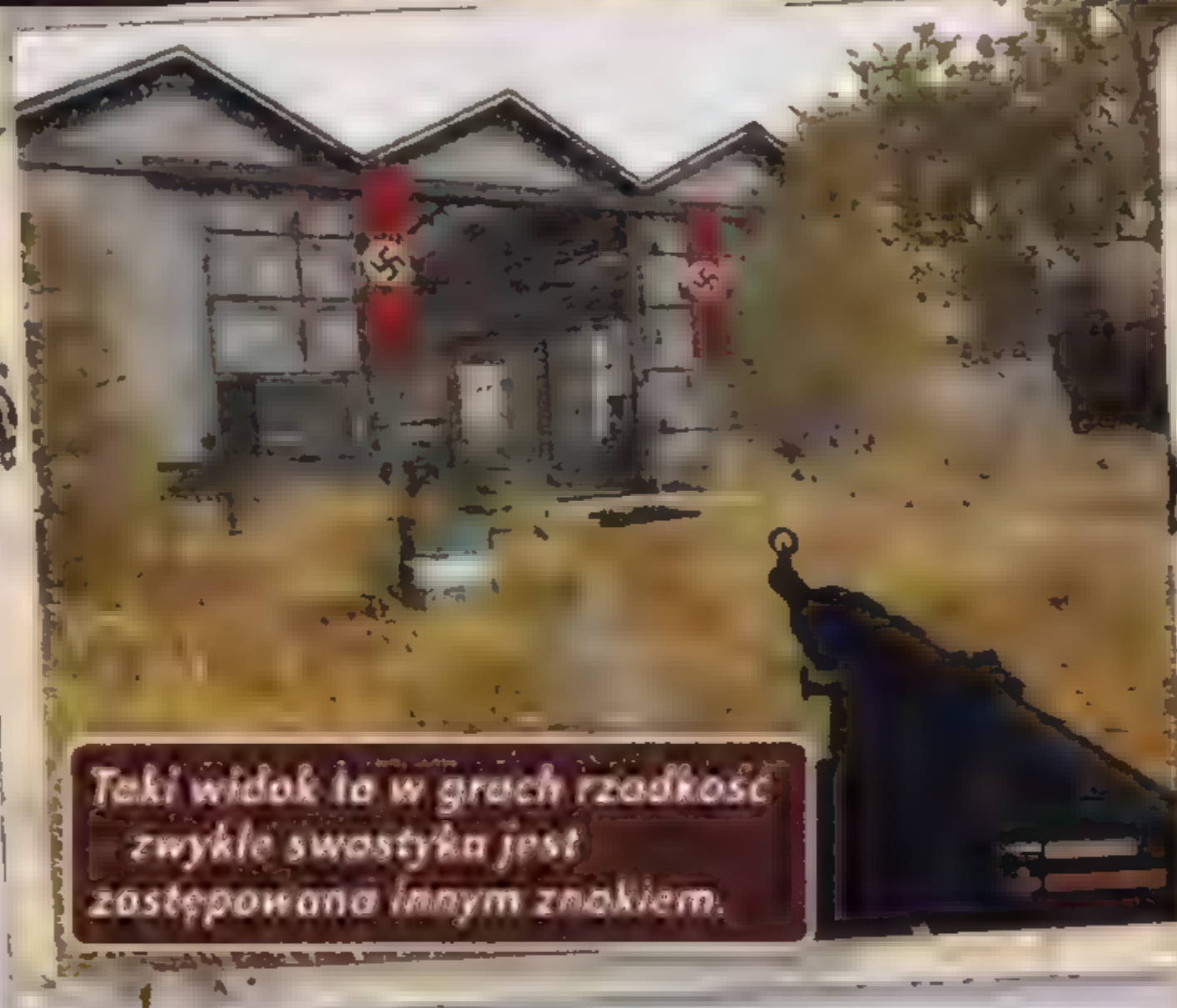
AKCJE DYWERSYJNE

Trzecia gra, trzeci wydawca, trzeci producent. Do trzech razy sztuka?



Mortyr to marka w Polsce znana, choć niekoniecznie lubiana. **Dotychczasowe tytuły z cyklu były tak słabe, że teraz nie chce ich ruszać parszywy pies z kulawą nogą** (choć średnie ocen na Zachodzie orbitowały wokół zaskakująco wysokich 50%). Kiedy jednak za trzecią część wzięło się studio City Interactive, wszystko stało się jasne. Wreszcie będzie można w Mortyra pograć bez większego krzywienia się.

CI to bez wątpienia największy polski producent FPS-ów. Wypuścił ich tyle, że byłby w stanie obdzielić kilku developerów. A wszystkie wychodziły na silniku Chrome'a – nawet Techland nie zrobił na nim tylu gier. **Mortyr 3 to chyba pożegnanie z tym engine'em, gdyż City przerzuca się teraz na F.E.A.R.-a.** Myślę, że nikt nie będzie płakał, choć trzeba przyznać, że producentowi udawało się zawsze tworzenie gier, które może nie dostarczały nie wiadomo jakich wrażeń, ale stanowiły miły dodatek do rasowych shooterów.



Mortyr 3 różni się nieco od poprzednich dzieł CI (m.in. Code of Honor czy Wojna w Kolumbii). Już na starcie możesz obejrzeć intro, co dobitnie świadczy o tym, że **do tego tytułu producent podszedł poważniej niż do reszty.** Szybko jednak mu chyba powaga minęła, bo dalsza część – od pierwszej misji aż do wypełnienia ostatniego zadania – to już sztampa i klasyka. Tym niemniej można sobie popykać.

Jak zwykle dużo tu strzelania, czołgania się, wysadzania różnych celów (nawet całych mostów – dwukrotnie w ciągu gry), a także korzystania ze stacjonarnych działek. Widać doświadczenie z Terrorist Takedown – **fragmenty, w których trzeba zestrzeliwać samoloty czy odpierać zmasowane ataki Niemców, są jednymi z przyjemniejszych w grze.**

Główną wadą Mortyra jest jego „długość”. **Od uruchomienia pierwszej misji do wysadzenia rakiety w finale (8. zadanie) upływa ledwie 4 godziny.**

To typowa bolączka gier City Interactive, w dodatku oczywiście zabrakło trybu multi, który mógłby choć trochę wydłużyć żywot tego drugowojennego shootera.

Wreszcie można pograć w Mortyra bez większego krzywienia się.

Słabości jest niestety więcej. Z niewiadomych dla mnie powodów trzeba non stop wciskać klawisz odpowiedzialny za bieg, jeśli się chce, by postać się prędko poruszała – a nie ma czegoś takiego jak pasek zmęczenia. Znowu też przeciwnicy są czasem zbyt skuteczni. **Nieraz będziesz przechodzić lokację po kilka razy, gdyż bez dokładnej wiedzy o umiejscowieniu wrogów zginiesz bardzo szybko.**

Mortyr udaje, że ma fabułę. Pal licha już cele misji, które są standardowe i zawsze kończą się wielkim bum – to jest akurat OK. Gorzej, że **nieco na siłę wsadzono tu szczątkowe dialogi postaci.** To, co śmieszy najbardziej, to głos głównego bohatera, Mortyra (nagrany jest po angielsku, polska wer-

sja to tylko napisy). Hero sprawia wrażenie, jakby stale był wkurzony – bezsensownie krzyczy, co w połączeniu z głupimi tekstami sprawia niezamierzenie komiczne wrażenie. Poza tym jednak oprawa audio jest w miarę OK – broń strzela jak należy, a przygrywająca w tle muzyka nie irytuje.

Na koniec zostawiłem kwestię – niespodzianka! – zakończeń. Przyznam, że byłem bardzo ciekaw, jak gra

się sfinalizuje, gdyż kilka tygodni wcześniej dostałem informację prasową, że City Interactive umieściło aż trzy różne rozwiązania akcji. Doszedłem do ostatniej misji, wykonywałem krok po kroku kolejne zalecenia, w końcu podłożyłem ładunek wybuchowy pod rakietę. Ta wzleciała w powietrze, eksplodowała, pojawił się komunikat o pomyślnym zakończeniu misji i... wyskoczyłem do menu. **Żadnego dziękuję, gratulacji, informacji o tym, co było później** – po prostu Mortyr zrobił swoje, Mortyr może odejść. No to niech idzie...

Mortyr 3: Akcje dywersyjne

Producent: City Interactive Dystrybutor PL: City Interactive

<http://www.mortyr3.com/>

ceną 19,99

Multiplayer: brak

Gotunek: FPS

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

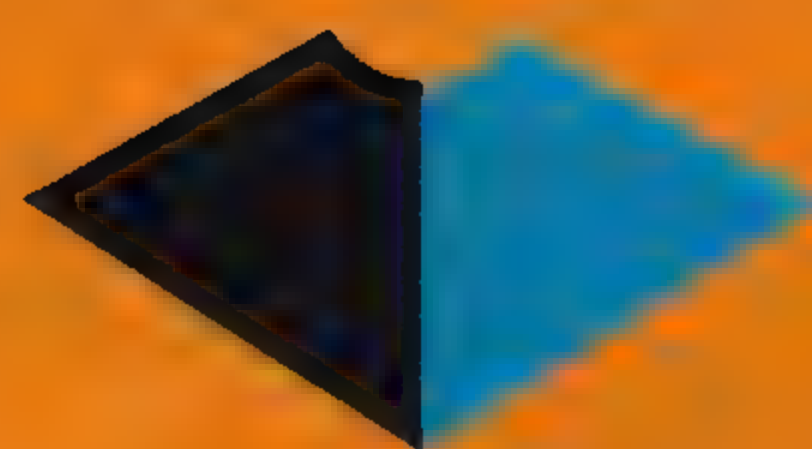
całkiem intensywna akcja • może to wreszcie koniec gier na Chrome Engine?...

3-4 godziny grania - i koniec • to kolejna prapowieść identyczna gra od CI

Trzecia część znanej, ale słabej serii kończy się dobrze. Rakietę niemiecką zostaje zniszczona, a ty po chwili zapomnisz, że grałeś...

GRYwalność 3 GRAFIKA 3+ DŹWIEK 3+ 3+

Te promienie to nie słońce, a kule, które przeleciały mi koło nosa.



MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

www.manta.com.pl

DVD-/ +R Hawk Koperta
DVD-/ +R Hawk
Płyta DVD-/ +R x8 w kopercie - 1 szt.



0⁹⁹

SH906 Klawiatura Standard
Klawiatura multimedialna

Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednocześnie korzystanie z myszy i klawiatury; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Podłączenie USB.



19⁹⁹

MM814 Sky Game Pad
Pad USB z dwoma silniczkami

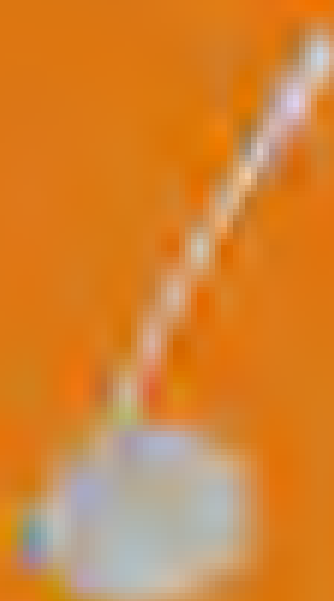
Dwie dwuosiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni; 12 przycisków „fire”; Gumowe pokrycie; Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”; Ośmiokierunkowy pad; Proste i łatwe podłączenie (USB); Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP.



53⁹⁹

MM10 Microphone System
Mikrofon multimedialny

Pasmo przenoszenia 20Hz-16kHz
Współpracuje z systemem Mac i Windows PC. Prosty i szybki montaż. Stabilna podstawa.



7⁹⁹

MM941 Short Keyboard
Klawiatura multimedialna

Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Wielkość ułatwiająca jednocześnie korzystanie z myszy i klawiatury; Dodatkowe klawisze funkcyjne; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Proste i łatwe podłączenie USB.



51⁹⁹

SH 702 Simply Mouse
Myszka PC

Dwuprzyciskowa mysz wykonana z doskonałej jakości plastiku; Świetnie leży w dłoni, a wielkość klawiszy pozwala na swobodne operowanie myszą nawet osobom z dużymi dłońmi; Dostępne są modele ze złączem serial (COM) lub PS/2; A dodatkowo mysz objęta jest 24 miesięczną gwarancją; Dostępna w dwóch kolorach.



5⁹⁹

MM1750 Space Sound
Głośniki PC

Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; Moc wyjściowa (rms): 31 Wat (15+8x2); Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/ Poziomu basów/ Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo Dwukanałowy wzmacniacz stereo; Wymiary (wys. x szer. x głęb.): 80x80x200mm - głośniki satelity x 2; 150x270x250mm - głośnik niskotonowy.



153⁹⁰

MM343 Webcam Laptop
Webcam

Kamera PC do telekonferencji; Specjalnie zaprojektowana nóżka; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480ppi; Interfejs USB; szklany obiektyw; Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP.



47⁹⁰

MM1700-11
Głośniki PC

Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 210 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/ Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.



42⁵⁹

SH130 Twist Speaker
Głośniki PC

Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 120 Wat; Wejście słuchawkowe; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/ Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo; Wymiary (wys. x szer. x głęb.): 180 x 75 x 90 mm.



14⁴⁹

MM2910
Słuchawki douszne

Wysokiej jakości słuchawki douszne; Idealne słuchawki do przenośnych odtwarzaczy muzycznych; Wyjątkowo mała membrana oraz miękkie silikonowe wkładki douszne gwarantują stabilne i wygodne dopasowanie do ucha; Zamknięta konstrukcja słuchawki zapewnia pełne brzmienie basów.



16⁹⁹

MM2911
Kamera PC do telekonferencji

Decorative charming 7-colour Light; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480 ppi; Interfejs USB; 2 warstwowy obiektyw.

Super Cena
47⁹⁰



Auchan

Oferta ważna w dniach 01.09 - 30.09.2007 r. w sieci sklepów Auchan

Praca oficera śledczego w XVIII wieku to nie przelewki. Zwłaszcza wtedy, gdy musi on demaskować tajemne sekty i walczyć z demonami.

DEAD REEFS

Dead Reefs to produkcja studia Streko, które ma na swoim koncie dwie mystopodobne przygodówki – Aurę oraz jej wydaną niedawno kontynuację, Sacred Rings (bardzo przeciętną – patrz: Click 06/07). Tym razem autorzy wykazali się większą pomysłowością i zamiast naśladować znaną serię, postarali się stworzyć tytuł, który przyciągnie graczy swoją – o dziwo – oryginalnością. Trzeba przyznać, że wyszło im to całkiem nieźle.

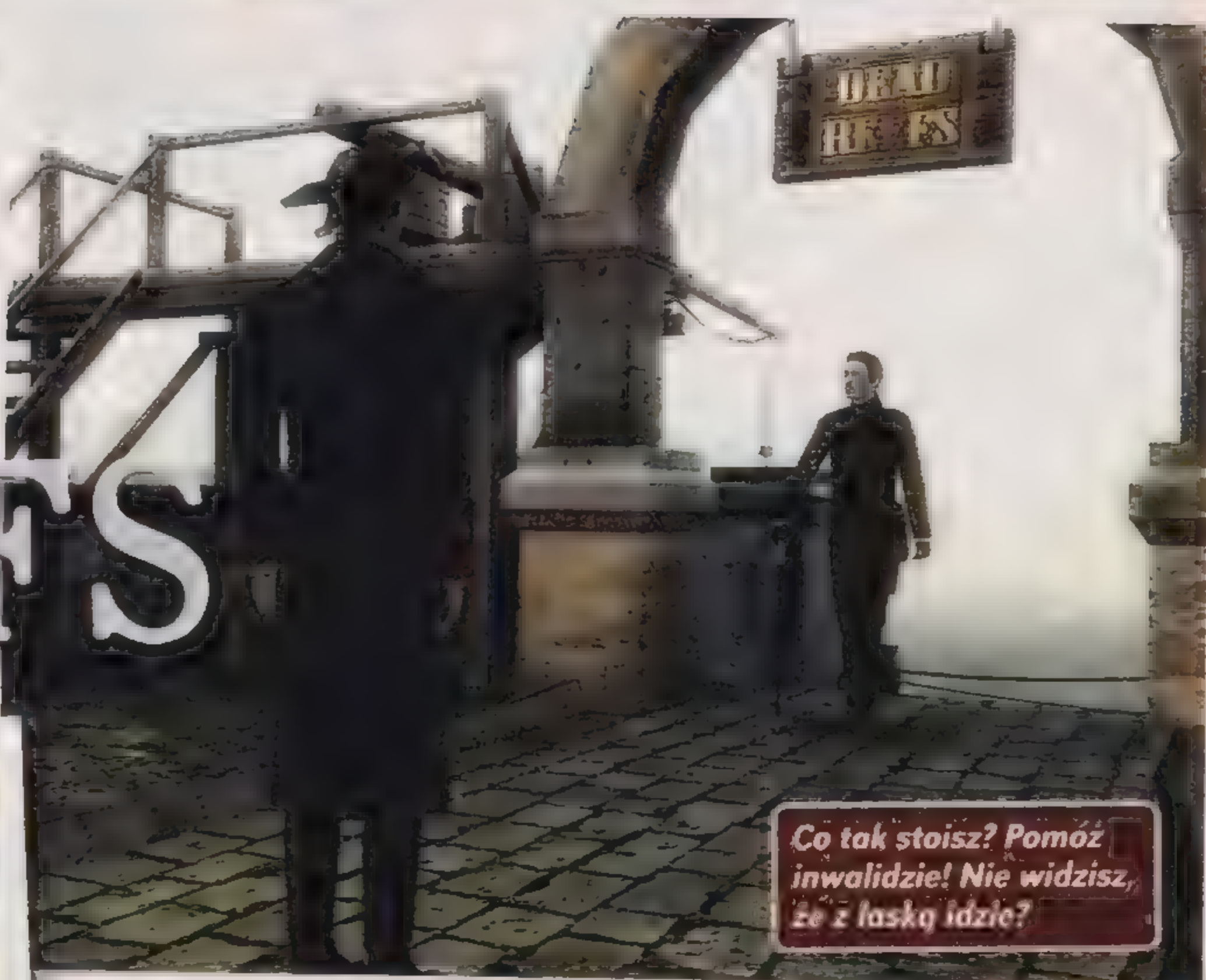
Akcja gry została osadzona w 1727 roku. Wcielasz się w Amadeya Finvinerro, królewskiego śledczego, który przybywa na tytułową wyspę Dead Reefs, leżącą na północ od wybrzeży Wielkiej Brytanii. Niewielki port jeszcze sto lat wcześniej stanowił bazę piratów, którzy poruszając z pobliskiego klifu sygnały latarni morskiej, zwabiali przepływające statki na rafy, a tam napadali na rozbite okręty. Twoim pierwszym zadaniem jest wyjaśnienie śmierci jednego z synów barona Wyndhama, który właśnie w tym posępnym miejscu stracił życie.

Historia, która rozpoczyna się jako mroczny kryminał, bardzo szybko zamienia się w opowieść pełną wątków fantastycznych. Okazuje się, że na wyspę zostałeś ściągnięty za sprawą wizji miejscowej wiedźmy – początkowo tylko ona mówi głośno o tym, że śmierć młodego Patricka Wyndhama nie była efektem nieszczę-



śliwego wypadku, ale zaplanowanego morderstwa (i ma rację). Z czasem dowiadujesz się także o kłótni, która ciąży nad wyspiarzami, znajdujesz dowody na obecność na Dead Reefs tajemniczej sekty, aż wreszcie stajesz oko w oko z prawdziwym demonem.

Wydarzenia w grze obserwujesz zza pleców kierowanej postaci. Sterujesz nią wyłącznie przy użyciu klawiatury – WSAD służy do przemieszczania się po lokacjach, zaś strzałki kursorów – do akcji (oglądanie przedmiotów, używanie ich, interakcja z innymi postaciami). Momentami – jak łatwo się domyślić – bywa to uciążliwe. Nie najlepiej sprawdza się także możliwość włączenia widoku FPP, który ma ułatwiać rozglądanie się po lokacji w poszukiwaniu przedmiotów i śladów. Kamera porusza się wtedy wyłącznie pionowo i poziomo (sterujesz nią strzałkami, klawiatura nie „ta-pie” dwóch klawiszy wciśnię-



tych naraz), a jej zasięg jest ograniczony – nie spojrzysz ani na sufit, ani na swoje buty.

Największą zaletą Dead Reefs jest nastrój, który panuje podczas rozgrywki. Lokacje są mroczne, każda z napotkanych postaci kryje swoje własne tajemnice, dodatkowo napięcie podkreśla grająca w tle muzyka.

Opowiedziana w grze historia została od początku do końca zaplanowana przez jej twórców, rozgrywka jest liniowa. Często zdarza się, że nie możesz opuścić danej lokacji, dopóki nie wykonasz wszystkich czynności potrzebnych do pchnięcia śledztwa naprzód. Wyjątkiem jest moment konfrontacji

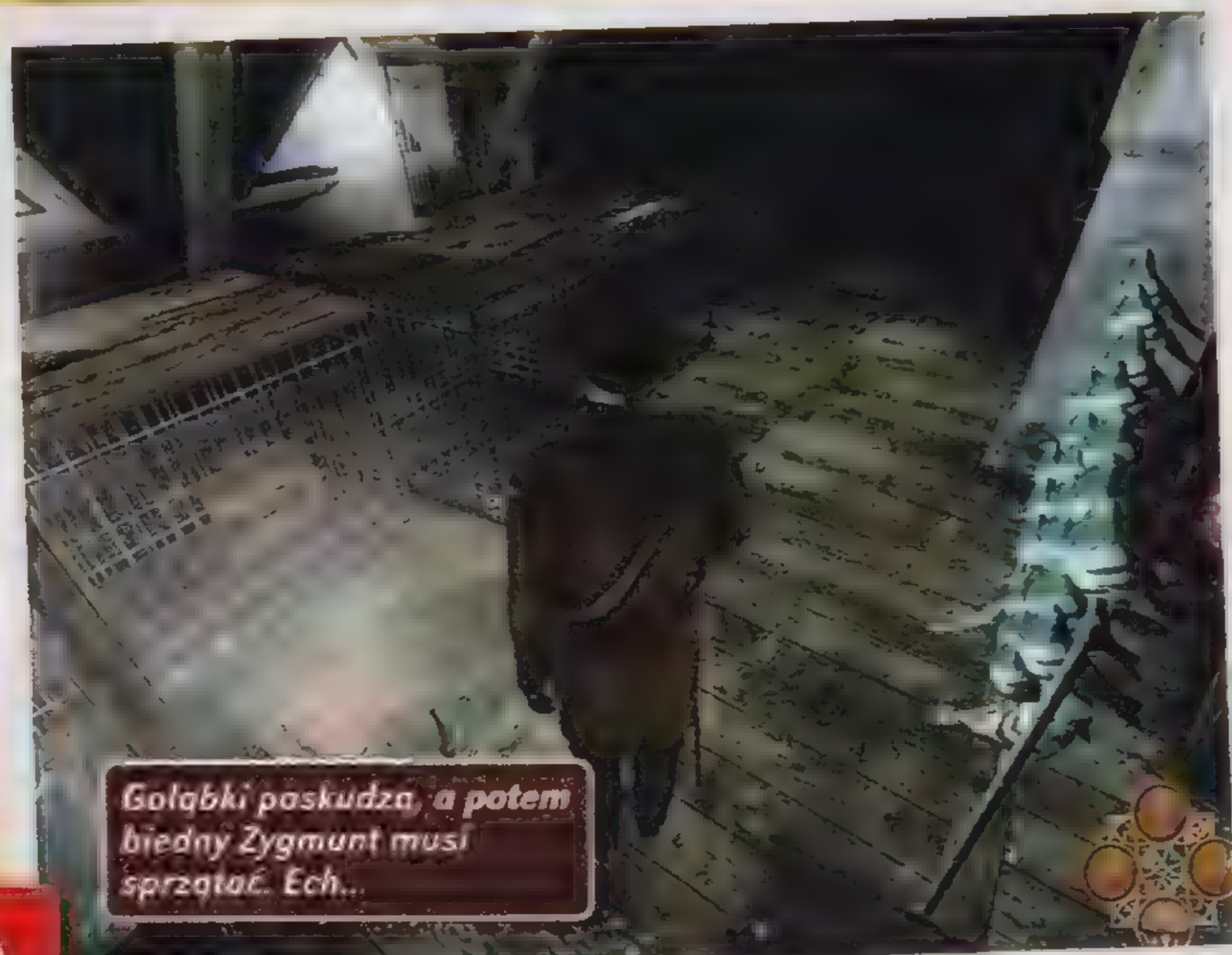
niejszego i najbardziej odrealnionego etapu gry.

W kilku miejscach rozgrywki twoja postać może zginąć. Animacja śmierci jest interaktywna, masz kilka sekund na reakcję – za każdym razem inną – która uratuje ci życie. To ciekawy, oryginalny pomysł! Śmierć może przynieść także pomyłka przy rozwiązywaniu niektórych łamigłówek. Zagadek logicznych w grze jest sporo (np. układanki, otwieranie sejfów i tajnych przejść). Są one dość wymagające – widać tutaj doświadczenie wyniesione przez twórców z poprzednich gier. Większość czasu spędzisz jednak, zbierając, łącząc i wykorzystując przedmioty oraz przesłuchując mieszkańców wyspy. Dialogi, chociaż liniowe jak cała rozgrywka, wciągają i zawierają w sobie wiele przydatnych wskazówek, które automatycznie zapisywane są w twoim dzienniku.

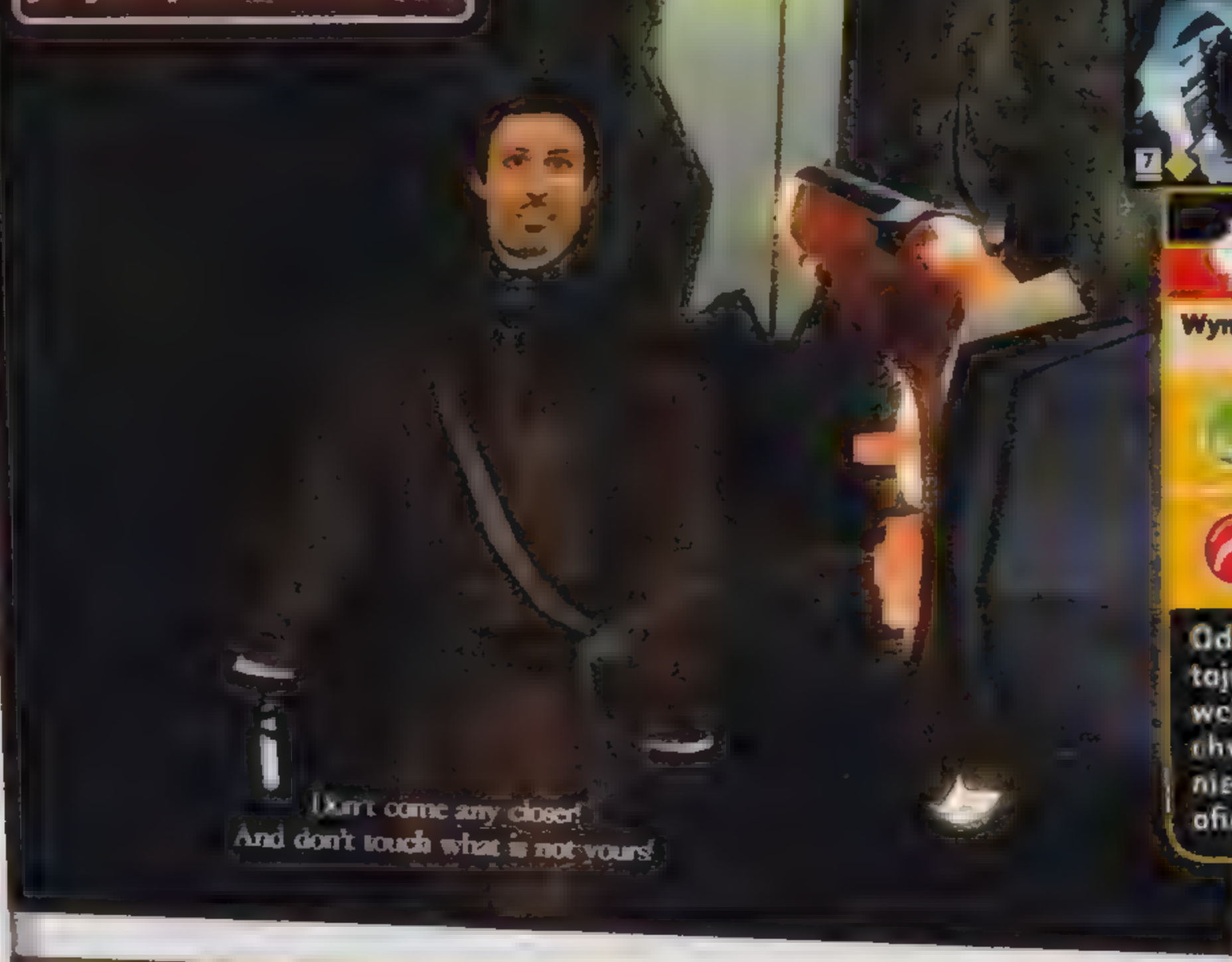
Największa zaleta Dead Reefs to nastrój, który panuje podczas rozgrywki.

Amadeya z dwoma głównymi podejrzanymi o zabójstwo, kiedy to musisz wskazać mordercę i przyjąć konsekwencje, które twoja decyzja będzie miała na dalszą zabawę. Fragment ten stanowi jednocześnie początek najmrocz-

Dead Reefs w pewnym stopniu przypomina wydane niedawno Przebudzenie, gdzie zwykłe śledztwo Sherlocka Holmesa również przeradza się w walkę z tajemniczą sektą. W tym porównaniu znacznie lepiej wypadają jednak klimatyczne, trzymające w napięciu i lepiej zrealizowane przygody śledczego Finvinerro.



Ja? Śledczy? No co ty, ja tylko pizzę rozwożę...



Dead Reefs

Producent:
Streko

Dystrybutor PL:
brak

<http://www.adventurecompanygames.com/>

Multiplayer: brak

Genunek: przygodowa

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP

fabuła • niebezpieczne śledztwo – można zginąć • mroczny klimat • nastrojowa muzyka

sterowanie • mimo wszystko liniowo

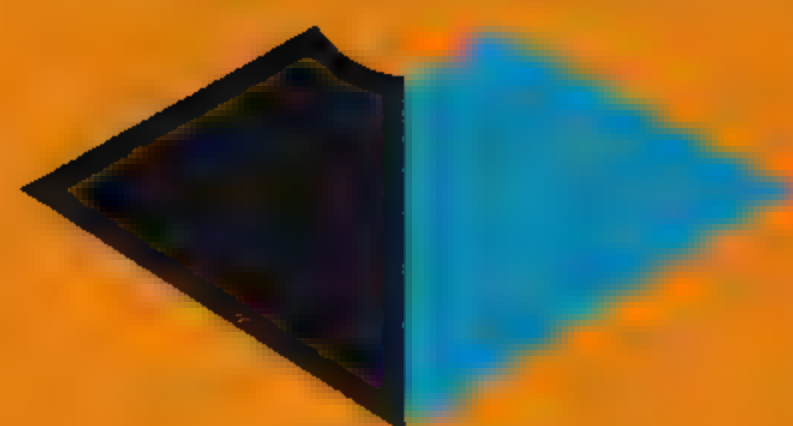
Odkrywanie mrocznej tajemnicy Dead Reefs wciąga, ale uważaj – chwila nieuwagi i staniesz się jej kolejną ofiarą.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4
OCENA



MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

www.manta.com.pl

CDR Hawk

CDR Hawk

Płyta CDR x52 w kopercie - 1 szt.



0⁶⁹

SH902 Standard Keyboard

Klawiatura Standard

Prosta klawiatura do PC w układzie QWERTY. Wygodna tak do pisania, jak i do gier. Posiada trzy dodatkowe przyciski. Wykonana jest z bardzo dobrej jakości plastiku i charakteryzuje się cichą pracą klawiszy.



12⁹⁹

SH 160 Grid

Głośniki PC Grid

Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.



12⁹⁹

PC Mouse SH708 Raptor

Myszka optyczna Raptor

Optyczna myszka PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; o rozdzielczości 800 dpi; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.



12⁹⁹

SH906 Klawiatura Standard

Klawiatura multimedialna

Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednocześnie korzystanie z myszy i klawiatury; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Podłączenie USB.



21⁹⁵

MM918 Precious

Klawiatura multimedialna

Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednocześnie korzystanie z myszy i klawiatury; Dodatkowe klawisze funkcyjne umożliwiające bezpośredni dostęp do Internetu i aplikacji multimedialnych; Proste i łatwe podłączenie PS/2.



44⁹⁵

SH140 Track

Głośniki PC Track

Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Dioda kontrolna; Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.



19⁹⁹

MM737 Advanced Mouse

Precyzyjna myszka optyczna

Zaawansowana technologia optyczna; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Przesuwanie obrazu bez konieczności poruszania dłonią; Wysoka rozdzielczość: 1480 dpi; Proste i łatwe podłączenie Combo USB i PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.



44⁹⁵

MM918 Precious

Głośniki PC Signum

Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; Moc wyjściowa (rms): 35 Wat (15+10x2); Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Poziomu basów/Zasilania; Dioda kontrolna; zasilania; Ekranowanie; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.



169⁰⁰

MM736 Vempair i MM735 Shaman

Myszki optyczne

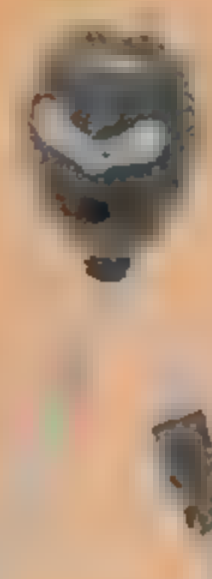
Z zaawansowaną technologią; Doskonałe dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Przesuwanie obrazu bez konieczności poruszania dłonią; Wysoka rozdzielczość: 800 dpi; Proste i łatwe podłączenie PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.



29⁹⁵

Webcam

Kamera PC do telekonferencji; Specjalnie zaprojektowana nóżka; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480ppi; Interfejs USB; szklany obiektyw; Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP.



49⁹⁵

Sluchawki z mikrofonem i dodatkowo-wymi wibracjami

Sluchawki: Pasmo przenoszenia 20-20 000Hz; Impedancja 32 Ohm; Wtyk jack stereo 3,5 mm; Czulość 105dB SPL at 1 kHz; Mikrofon: Pasmo przenoszenia 30-16 000Hz; Czulość 0dB=1V/Pa at 1 KHz-58dB; Długość kabla 2,5m ± 0,3m; Wtyk USB.



Super Cena
99⁰⁰



Oferta ważna w dniach 01.09 - 30.09.2007 r. w sieci sklepów **real-**

Tego jeszcze nie było: pełna wersja NHL 08 leży u mnie na biurku, a EA wciąż nie nadesłało informacji, co takiego w tym tytule jest rewolucyjnego...



Jest nawet ładnie, ale wciąż nie next-genowo.

Minigry, m.in. pojedynki na karne, to jaśniejsza strona gry.

Co to jest: duże, umiśniane i puka w szybkę?

Zawsze Elektronicy raczą nas takimi głodnymi kawałkami – a to zmienia system podań, a to zwrócić uwagę na bardziej realistyczne zachowanie się krążka – a w tym roku nic, jakby zupełnie zapomnieli o swoim tytule. I w sumie to nie dziwi, bo tak naprawdę, poza zmienionymi składami i szcątkowymi modyfikacjami menu, wiele tu nowości w stosunku do ubiegłorocznej edycji nie uświadczysz.

Mam wrażenie, że EA Sports olało trochę PeCety, w tym roku koncentrując

się na next-genowych wersjach swoich gier. NHL 08 na X360 to produkcja naprawdę rewolucyjna, świetnie wyglądająca, z kilkoma fajnymi, nowatorskimi trybami. NHL 08 na PC to jej brzydsza i mocno podstarzała siostra, której już nawet nie opłaca się malować, bo ze chcieć ją mogą tylko najwięksi i najstarsi miłośnicy.

Kilka trybów gry (Dynasty Mode, turnieje, a także pojedynki na karne czy „jeden na jeden”), parę systemów sterowania

(o dziwo, pad nie jest wykorzystywany w aż tak dużym stopniu, żeby zabawa na klawiaturze mijala się z celem), jakieś dodane zagranie – **wszystko fajnie,**

EA Sports trochę olało w tym roku PeCety.

potężniejsze PeCety, a Electronic Arts powróci do wydawania tych samych gier na różne platformy. Póki co blaszakowymi tytułami z serii 08 nie bardzo jest sens zawracać sobie głowę...

ale trochę tego za mało, jak na nowy tytuł. Coś mi mówi, że na prawdziwą rewolucję trzeba poczekać do czasu, aż więcej ludzi będzie miało

NHL 08
 Producent: EA Sports
 Dystrybutor PL: EA Polska
<http://www.easports.com/>
 Multiplayer: tak
 Cena: 139.90
 Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
 ...niczego nie zepsuta...
 ...ale zdaje się, że nikt nad tą grą dłużej w tym roku nie posiedział!
 EA Sports jest teraz zbyt zajęte pracą nad next-genowymi wersjami swoich gier, żeby poprawić starsze tytuły. Szkoda.
 GRYWALNOŚĆ 4
 GRAFIKA 4
 DŹWIEK 4+
 OCENA 4

Autor: Teut

Sam, Sam, powiedz mi wreszcie... Kto dzwoni?!

Konkurs sms!

Już wkrótce polską premierę będzie miała gra przygodowa Sam & Max: Sezon 1, w której głosu Samowi użyczy Wojciech Mann. Z tej okazji mamy dla Ciebie nietypowy komiks – twoim zadaniem jest wymyślenie brakującej kwestii dialogowej.

Do wygrania mamy **15 zestawów gra + koszulka Sam & Max z autografem Wojciecha Manna!** Dodatkowo dla autora najlepszej kwestii przewidzieliśmy supertajną niespodziankę.

By wziąć udział w konkursie, wystarczy wymyślić brakującą kwestię Sama i odpowiedzieć na pytanie:

Jakim zwierzakiem jest Sam?
 A. psem
 B. kotem

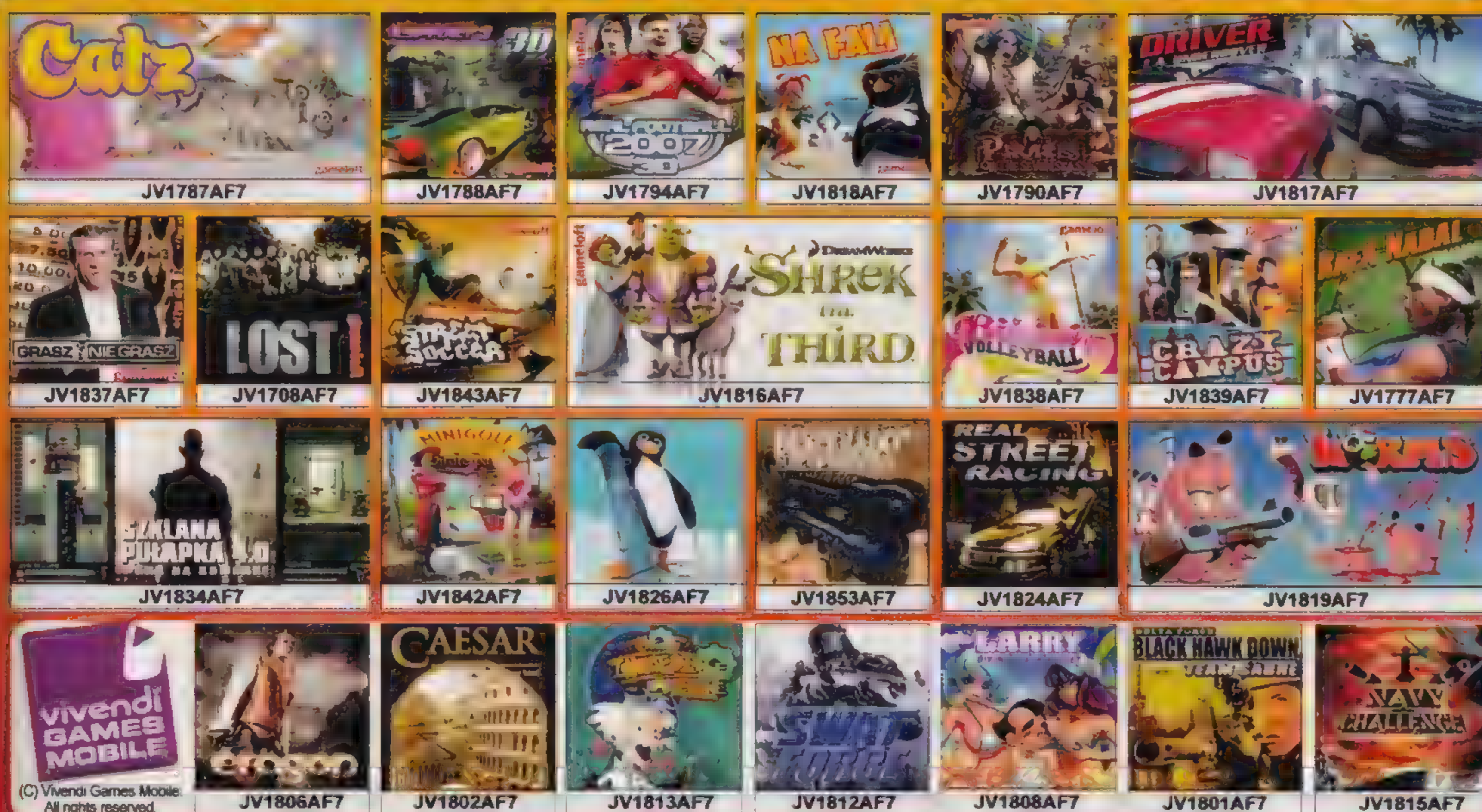
Odpowiedź wpisz według schematu: CLSM.X.Y, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B), a Y to tekst do wpisania w dymku. Całość wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.

Fundator nagród:

CDPROJEKT

SAM & MAX



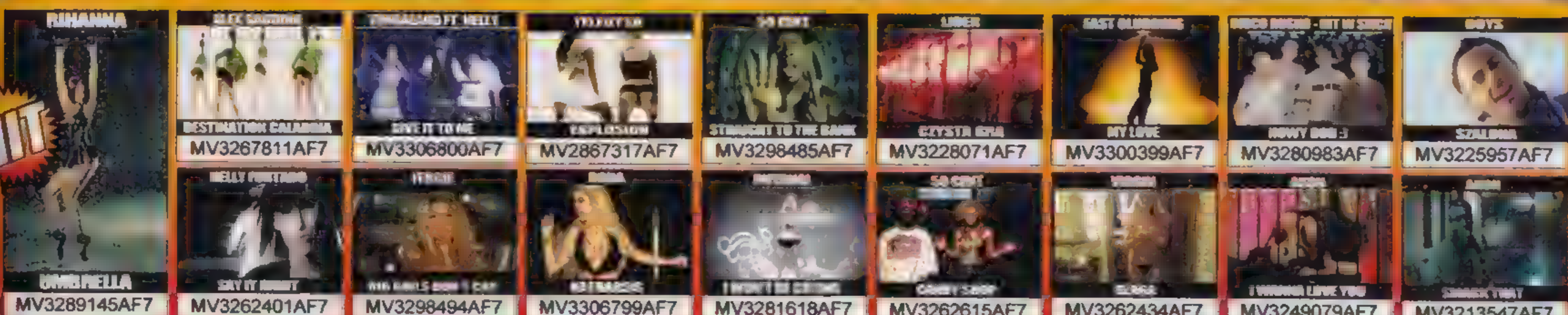
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGŁADARKĘ WAP W TELEFONIE. WPISZ ADRES WAP.JAVA.WAPSTER.PL. POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLĄĆ SMS NA NUMER 7128 (1 22 PLN z VAT) W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP JV1458AF7). DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA. ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928 W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP JV1458AF7) (NAJPIERW SPRAWDŹ CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLĄĆ GRĘ, INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER GRY (NP +4860X600600:JV1458AF7).

TAPETY NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP B2676271AF7) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLĄĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER TAPETY (NP +4860X600600:B2676271AF7).

TELEDYSKI NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP MV1682004AF7) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLĄĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER FILMU (NP +4860X600600:MV1682004AF7).

ODGŁOSY NR 7428

Dlaczego nikt mnie nie chce odebrać? (M) TT2248344AF7
Dzwoni debili dzwoni debili (M) TT2248348AF7
Elo Elo To ja Telefon! (M) TT2248348AF7
Hao To ja Twój telefon! (M) TT2248360AF7
Kaczorzi TT2292653AF7

Masz nowego smska! (M) TT3277000AF7
Oooz browar i sprawdz co pisza (M) TT3274881AF7
Oszukał mnie! Banda złodziei! (M) TT2877125AF7
Panie Generale mekduje odbior SMSa (M) TT3280284AF7
Siekiera motyka sms! (M) TT2677298AF7

Stoi na stacji SMS! (M) TT3277003AF7
Trajaiaa trajaiaa smsik (cenzura) (M) TT3276992AF7
Twoja kobieta Cie namerza (M) TT2767254AF7
Uwaga Nachodz... jest sms (M) TT2872426AF7
Whassup!! (M) TT2674208AF7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP TT2248360AF7) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLĄĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP +4860X600600:TT2248360AF7).



GADZETOBRAŃIE WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JESLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ SCAĞNĄĆ NA SWOJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP CO NOKIA 3310).

DO KAŻDEGO POBRANEGO DZWONKA DAJEMY GRATIS MMSA Z TEKSTEM PIOSENKI

DZWONKI REAL 7428 POLI 7428

Akon Don't Matter	RM3254307AF7	PT3252526AF7
Alex Gaudino Destination Calabria	RM3267064AF7	PT3257630AF7
Bum Kanikuly	RM3239353AF7	PT3183259AF7
Civer Zaufaj mi	RM3294506AF7	PT3294529AF7
Doda Katharsis	RM3296290AF7	PT3300349AF7
East Clubbers My Love	RM3174094AF7	PT3174093AF7
Enrique Iglesias Do You Know	RM3293410AF7	PT3281491AF7
Nelly Furtado Say it right	RM3247302AF7	PT3205726AF7
Rihanna & Jay Z Umbrella	RM3281457AF7	PT3280936AF7
Timbaland N Furtado Give it to me	RM3248937AF7	PT3251244AF7
Alchemist Project Kshna	RM3171982AF7	PT3201266AF7
Botten Anna	RM3045393AF7	PT3042709AF7
Fergie Big Girls Don't Cry	RM3281461AF7	PT3281464AF7
Gosia Andrzejewicz Latino	RM3303042AF7	PT3305354AF7
Holly Dolly Dolly song	RM3004698AF7	PT2994757AF7
Mezo & Kasia Wilk Sacrum	RM3024550AF7	PT3024549AF7
Miał być ślub	RM3281479AF7	PT3203860AF7
Mika Relax Take It Easy	RM3172941AF7	PT3140465AF7
Milennium Day After Day	RM3232745AF7	PT3305357AF7
Mik Inc No angel	RM3274468AF7	PT3274453AF7
Piotr Rubik Niech mówią ze	RM3001253AF7	PT2505237AF7
September Cry For You	RM3281458AF7	PT3281449AF7
Timbaland The Way I Are	RM3296285AF7	PT3313393AF7
Velvet Fix me	RM3296297AF7	PT3305362AF7
Yarabi Yarabi	RM3292983AF7	PT3305359AF7
Chce tu zostac	RM2559684AF7	PT1398286AF7
Gosia Andrzejewicz Lustro	RM3211729AF7	PT3212576AF7
Iwan i Defin Jey Czame Oczy	RM2589153AF7	PT1400435AF7
Kombi Siad	RM3281664AF7	PT3288438AF7
Nieprawda		PT3318463AF7
Razem zesterujemy się		PT3318468AF7
S.O.S	RM1472510AF7	PT3313392AF7
Sumptastic Kołysanka		PT1472506AF7
Świat się pomylił		PT3283901AF7
Wagham Smakło Cię	RM2559677AF7	PT2410472AF7
Akon & Eminem Smack That	RM3172937AF7	PT3096359AF7
Gwiazda Siebie Dance	RM3301536AF7	PT3317483AF7
Live forever		PT3310664AF7
Love Is Gone		PT3306057AF7
Maria Buena Rea girl	RM3312748AF7	PT3306042AF7
September Can't Get Over	RM3316326AF7	PT3306122AF7
Shes on my mind		PT3312270AF7
Take a Hold Scream	RM3306883AF7	PT3306842AF7
Use in the club	RM3211716AF7	PT3211717AF7
U.S.S. Rhythm Of Life	RM3313437AF7	PT3313435AF7
Armand Project Music is M	RM3272636AF7	PT3274456AF7
Castlem Don't	RM3272645AF7	PT3274448AF7
DJ Magic Inside	RM3196372AF7	PT3201259AF7
Equador	RM2934521AF7	PT1671709AF7
Kaw & Remi Sunshine	RM3303047AF7	PT3313401AF7
To you		PT3289866AF7

JAK POBRAĆ DZWONEK:

REAL MUSIC WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP RM2559677AF7).

POLIFONICZNY WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP PT2410472AF7) WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP SA2410472AF7).

ABY WYŚLĄĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP +4860X600600:PT808452AF7). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ODSLUCHAJ DZWONEK

ZADZWOŃ *7128

Ewa

"Często leżę sama w łóżku i myślę o brzydkich rzeczach. Pewnie chcesz wiedzieć o czym. Napisz do mnie na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

Kotka

"Jestem właśnie jak kotka - czasem drapieżna, a czasem słodka. Chcesz mnie? to zrob to! Napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

CT Creative Team 4 PLN/MIN + 4.88 PLN MIN z VAT, SMS to 2 PLN (2.44 z VAT).

CO O TOBIE MYŚLI...

Chcesz wiedzieć co myśli bliska Ci osoba? Na przykład o Tobie? Wpisz do nas smsa na nr 7254. Odkryjemy to za Ciebie!

ZEMSTA!!!

Rzuciłm fatum na Two ch wroga. Wpisz sms o treści KŁATWA na nr 7254. przekaże się ze to do Ciebie!

DARMOWE KAPALOCK

WYŚLIJ SMS NA NUMER 2900 W TREŚCI WPISZ: KŁATWA, DZWONEK, TAPETY, TELEDYSKI

NAJLEPSZY KOMUNIKATOR WEJDŹ NA WWW.AQQ.EU

zmień głos i wręcaj znajomym

tele wręcaj dzwoń *7201

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYŚLĄJĄC SMS O TREŚCI POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1.22 z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2.44 z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4.88 z VAT), NUMER 7928: 6 PLN (6.72 z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEY!, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI *7128 TO 1 PLN /MIN (1.22 PLN/MIN Z VAT). USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHALUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA, WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

OVERLORD

Zawsze chciałeś być Władcą Ciemności, ale nie miałeś pomysłu, jak się do tego zabrać? Ten poradnik ułatwi ci drogę ku potępieniu.

Główna część poradnika opisuje rozgrywkę prowadzoną tak, by osiągnąć 0% zepsucia na samym końcu. Innymi słowy, będziesz dobrym lordem zła. Za miesiąc na naszej płycie zamieścimy rozszerzoną wersję solucji (dwukrotnie dłuższą), która przedstawi również drugie zakończenie.

OPIS PRZEJŚCIA

Wieża

Idź za Gnarlem i wykonuj wszystkie jego polecenia. Po chwili znajdziesz się w...

Mellow Hills

– Tower Heart

Skręć w lewo i wybij wszystkie owce, po czym zbierz ich dusze. Zapamiętaj stojący w wodzie totem, wrócisz po niego później. Przesuń powaloną kolumnę. Wyślij swoje sługi w stronę domu – niech zabiją halflinga. Kilka kroków dalej natkniesz się na całą ich gromadkę – zabij wszystkie. **Za chwilę odnajdziesz Tower Heart. Rozwal dynie i nakaz gnomom przetransportowanie artefaktu.** Uderz w skalną ścianę, by utworzyć pomost. Obejrzyj scenkę. Teraz musisz zdobyć jeszcze dźwig.



Serce jest najważniejszą częścią gry. Pokazuje wszystkie statystyki potrzebne w grze.

Mellow Hills

– The Crane

Przesuń kolejną powaloną kolumnę, po czym idź przed siebie aż do bramy bronionej przez halflingi. **Pamiętaj jednak, nie zabijaj postronnych osób, jeśli nie chcesz, aby twoja – i tak wystarczająco już zła – reputacja ucierpiała jeszcze bardziej.**

Mellow Hills

– Slave Camp

Idź przed siebie i wybij grupę halflingów. Wpierw oczyść mury po lewej. Przejdź na drugą stronę lokacji. Wypuść więźniów, przekraczając drewniane koło. Idź dalej. **Po lewej znajduje się Ołtarz Krwi i portal, po prawej kolejni wrogowie i troll. Wydadź rozkaz ataku całej hordzie i wspomóż ich osobiście, aby zminimalizować straty.** Wejdź po schodach i przekręć dźwignię obok bramy. Przenieś dźwig do teleportu. Użyj kolejnej wajchy. Podążaj dalej ścieżką, dopóki nie wrócisz do Mellow Hills. Idź w stronę miasta. Wieśniacy dali ci dostęp do swojej wioski.

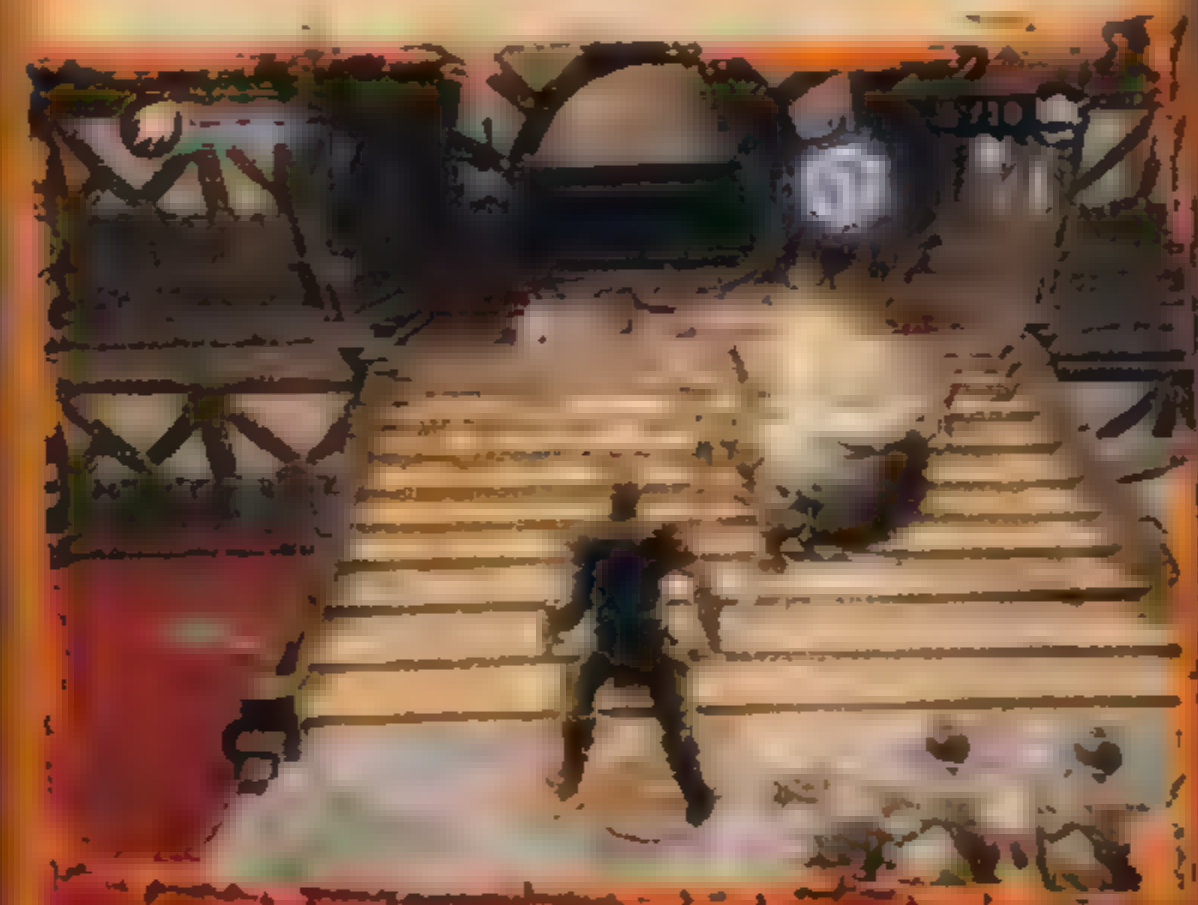
Mellow Hills

– Retrieve the Food

Obejrzyj scenkę. Skręć w prawo i idź przed siebie, aż do zamkniętej bramy. Otwórz ją i zabij wszystkich wrogów. Podążaj ścieżką, dopóki nie trafisz na większą lokację z kolejnym trollem. **Radzę czym prędzej przemieścić się wzdłuż prawej ściany aż pod wrogi domostwo. Zwab tam trolla i go zabij.** Przejdź do następnej lokacji przez duże drzwi, które należy otworzyć, przekraczając dźwignię.

Halfling Homes

Wyważ dwie pary drzwi i skręć w prawo. Idź tak, jak prowadzi cię ścieżka. **Po kilku metrach natrafisz na norę halflingów. Co kilkanaście sekund będzie z niej wychodził kolejny przeciwnik.** Wyślij do jej wnętrza kilka gnomów. Nieco dalej znajdziesz worek wypełniony złotem. Odnies go do teleportu. Wracając, pamiętaj o dźwigni nieopodal pierwszej nory.



Wrota ze złotem doskonale reperują twój budżet. Zawierają od 500 do 3000 sztuk złota.

Wróć teraz do nowo otwartych drzwi. Skręć za nimi w lewo. Znajdują się tu dwie nory i grupa więźniów. Wróć do głównego korytarza. Wyważ drzwi i ponownie skręć w lewo. Wpierw ręcznie wprowadź hordę do każdej nory. Halflingi zaczynają z nich wybiegać, dopiero gdy zaczniesz niszczyć dynie. Rozwal warzywo i zabierz totem, który kryje się w jego wnętrzu.



Totemy, takie jak ten we wnętrzu dyni, są jedynymi przedmiotami w grze, które poprawiają twoje statystyki.

Niestety, dźwigni do pełnej użyteczności brakuje dwóch kijeków. Wyważ drzwi i skręć zaraz w lewo. Zabij wszystkie halflingi, rozwal kolejne drzwi, wejdź po schodach do następnego pomieszczenia. Wybierz wrogów, zabierz kij i przejdź korytarzem do dźwigni. Rozsunie ona kraty. Wejdź do nowej komnaty. Znajduje się tu druga, brakująca część dźwigni oraz 5 nor. Otwórz wrota.

Halfling Homes #2

Idź przed siebie i obejrzyj scenkę. **Gnarł dobrze radzi – nie można zaalarmować wszystkich przeciwników naraz, zwyczajnie nie poradzisz sobie z taką hordą.** Zdemoluj nory po obu stronach sali. Zabij teraz wszystkie halflingi. Gdy wrogowie polegą, przekręć dźwignię. Napotkasz nowego przeciwnika – kucharkę. **Kucharki są niewiele słabsze od trolli, należy więc na nie uważać.** Najlepszą taktyką jest rzucenie kuli ognia i oczekiwanie chwili, aż baba przestanie się palić. Tym sposobem pozbasz ją połowy paska życia. Dzieła dokończy horda. Podążaj korytarzem, dopóki nie dojdiesz do kosza z jedzeniem. Oddaj żywność wieśniakom i wróć do Mellow Hills.

Mellow Hills

– Crashing the Party

Przejdź przez nowo otwartą bramę. **Niestety, twoje gnomy zostaną zaczarowane przez muzykę skrzypka.** Zabij go, nie będzie to uznane za zły czyn. Pamiętaj, by **wpierw zablokować na nim widok.** Dźwignia otwierająca drzwi do domostwa Melvina jest zepsuta. Przejdź za scenę. Skręć w prawo i zabijaj kolejnych wrogów. Znajdziesz pierwszy element. Zejdź na dół i pójdz w przeciwną stronę. Zabierz drugi kijek. Przekręć dźwignię. Wejdź do środka.

Melvin's Kitchen

Udaj się do głównego pomieszczenia. Użyj znajdującej się naprzeciwko dźwigni. Przekręć teraz kolejną w niższej części kuchni. Wreszcie czas na Melvina. Wyślij na niego całą hordę i sam jej pomóż, rzucając kulę ognistą lub atakując wręcz. **Gdy Melvin zacznie toczyć się po pomieszczeniu, natychmiast przywołaj do siebie gnomy i staraj się, by żadnego nie zgniół.** Przejdź przez drzwi. Użyj dźwigni po lewej. Wezwij pięciu czerwonych i ugaś barykadę. Kilka metrów dalej natrafisz na leże.

Przyzwij dziesięciu czerwonych. Nakaz im przeniesienie legowiska. Podążaj za nimi do teleportu, wykonując po drodze rozkazy Gnarl'a. Wróć do Spree. Idź do kolejnej zamkniętej bramy. Otwórz ją i przejdź do nowego etapu.



Czerwoni potrafią atakować na dystans, ale są wyjątkowo słabi w walce bezpośredniej.

Castle Spree

Na rozwidleniu pozbadź się płomieni. Przejdź do podniesionego mostu. Skręć w prawo, zabij bandytów i ugaś ogień. Przemieść brązowych i nakaz im użycie dźwigni. Wejdź po opuszczonym moście do zamku. **Uważaj teraz – przywitają cię około dziesięciu bandytów. Radzę wyciągać ich pojedynczo lub dwójkami, nie poradzisz sobie z całą grupą naraz.** Ugaś płomienie przed wejściem do podziemi.



Udaj, że znajdujesz się na zewnątrz, opuszczając most.

Castle Spree

– Dungeons

Zejdź po schodach i obejrzyj scenkę. Skręć w prawo i podążaj korytarzem. Przebij się do dźwigni. Idź teraz do nowej sekcji podziemi. Upewnij się, że masz osiem czerwonych gnomów. Gdy skończy się cut-scenka, ustaw po czterech czerwonych na każdym z podestów. Po chwili beholder zginie. Zabierz bagaż.

Teleportuj się do Mellow Hills. Idź do Spree i opuść miasto, korzystając z bramy prowadzącej na pola. Rusz przed siebie i skręć w prawo za spalonym domem. U szczytu wzniesienia ugaś płomienie oraz przetransportuj piec. Raz jeszcze udaj się na pola, tym razem odnajdź grupkę wieśniaków. Podążaj ścieżką i zgaś ogień.

Evernight

Skręć w prawo. Skieruj się w lewo za elfami. **Nie zbliżaj sługusów do wody, utopiają się od razu!** Przemieść ich po gałęzi i rozpraw się ze zwierzętami. Zabierz totem z zaklęciem. Użyj dźwigni. Wróć do elfów. Rozwal barierę i podążaj ścieżką. Obejrzyj scenkę. Obróć się w prawo i zaatakuj pulsującą białą bulwę tuż obok.

Idź ścieżką zablokowaną wcześniej przez korzeń. Obejrzyj scenkę. Postępuj według rozkazów Gnarl'a. Przeprowadź teraz hordę po konarach. Zabij następną grupkę szamanów, rozwal barierę oraz znów wprowadź swoich sługusów po gałęzi. Załatw oddział łuczników po drugiej stronie jeziora. To samo zrób z szamanami. Rozwal barierę, utłucz kolejnych przeciwników. Zanim wejdiesz do jaskini, przetransportuj totom many.



Każda zniszczona bulwa umożliwia zgłębienie kolejnej części lasu.

Viridian Caverns

Etap ten jest w stu procentach liniowy. Podążaj po prostu za zielonymi gnomami do ich legowiska. Gdy zostanie już ono odtransportowane do wieży, wyjdź z jaskini.

Evernight

Pozbadź się trucizny, po czym zniszcz bulwę. Wróć teraz do Oberona. Po prawej znajdziesz czar tarczy. Przejdź pod korzeniem. Idź cały czas przed siebie. Po chwili pojawi się nowy przeciwnik. Wykorzystaj zielonych, poradzą sobie z łatwością. Pójdź dalej. Wybij wszystko, co się rusza. Zniszcz trzecią bulwę. Niestety, pojawią się posiłki. Jeden z wojów ma na plecach brakujący fragment dźwigni. Otwórz drzwi i idź przed siebie. Zabierz totom sługusów i wróć do teleportu. W Evernight więcej na razie nie możesz zrobić. Teleportuj się do wieży, a z niej do Heaven's Peak.

Heaven's Peak

Zejdź do obozu, udaj się na jego tyły. Rozwal barierę i wybij zombiaki. **Na końcu ścieżki znajduje się sukub. Sukuby to wyjątkowo wredni przeciwnicy. Najlepiej zwabić je brązowymi i pozwolić, by zapały jednego gнома, a następnie rzucać do ataku zielonych i wspomagać ich czarem spowolnienia.** Po zabiciu diabelstwa skręć w prawo. Zneutralizuj toksyczne opary i wejdź do jaskini.



The Moist Hollows

Przeprowadź hordę po wąskiej ścieżce na drugą stronę jeziora. Przyzwij dziesięciu niebieskich. Przejdź do miejsca pokazanego w scenie. Aby wybić ptaki, musisz zwabić je jajkiem na brzeg, a potem zaatakować hordą.

Zabierz teraz leże. Gejzera pozbędziesz się poprzez przesunięcie dwóch głazów. Kilka kroków dalej natrafisz na węza wodnego. **Najlepszą taktyką na tego przeciwnika jest zostawienie wszystkich sługusów w tyle, zabranie do siebie kilku brązowych i ręczne kierowanie ich w stronę wroga.** Gdy zobaczysz, że węz atakuje – natychmiast ich zawróć. W ten sposób jaszczur wbije się zębami w ziemię i na kilka sekund będzie unieruchomiony. Wtedy nakaz grupie atak. Wycofaj ją jednak po chwili, by nie została zrzucona do jeziora. Powtarzaj tę sekwencję do skutku.

Idź z niebieskimi do dźwigni wysuwającej most. Zabierz znów leże, a brązowych przeprowadź po mostku. **Gdy dotrzesz do gejzerów, musisz przeprowadzić jednego gнома między wybuchającymi co chwila fontannami gorącej wody, aż do dźwigni.** Dalszą drogę tarasuje gejzer. Głazy, które należy odsunąć, znajdują się po obu stronach ścieżki. Teleport znajduje się w wodzie. Wszystkie gnomy muszą być więc niebieskie. Wyjdź z jaskini.

Na środku jeziora znajduje się kolejny wór złota – jeśli chcesz, zabierz go. Podążaj pasem suchego lądu aż do ołtarza. Zejdź teraz ścieżką do wody. Nakaz niebieskim przesunięcie kolumny i przygotuj się na atak około 20 zombiaków. Wejdź do kanału.



Tu pojawią się zombi.

Wejście do podziemi miasta broni cała horda truposzy. Wewnątrz wcale nie jest lepiej.



The understreets

Skorzystaj ze schodów po prawej. Przywołaj dziesięciu niebieskich. **Zauważ obecność brązowego portalu w środku zbiornika wodnego. Przywołuj po dwóch-trzech wojowników i natychmiast wysyłaj im na pomoc niebieskich.** Rozpraw się z zombiakami. Idź dalej. W kolejnym dużym pomieszczeniu zdobądź kijek i odnieś go na miejsce. Zejdź głównymi schodami i rozwal bariery prowadzące do stada zombiaków. Przebij się przez nich wszystkich, na końcu drogi znajdziesz następny element dźwigni. Wejdź teraz po drugich schodkach. Wyłam drzwi, zniszcz barykadę po prawej i zabierz ostatni kijek. Wróć do dźwigni i przekręć ją. Pójdź w lewo i odwołaj wszystkich sługusów poza niebieskimi. Idź dalej. Gdy dojdiesz do dużej komnaty, przywołaj maksymalną liczbę niebieskich i wyślij wszystkich do dźwigni.



Zabicie tego węża jest wysoce zalecane, za jego plecami znajdziesz trzy worki pełne złota!

Pojawi się kolejny wąż morski. Przywołuj sługusów, dopóki kraty nie zostaną otwarte – innego sposobu niestety nie ma. Przejdź dalej. Oczyszczone ostatnie pomieszczenie (zapamiętaj schody prowadzące w dół, jeszcze tu wrócisz) i wyjdź na powierzchnię.

Heaven's Peak

Od razu po wejściu do miasta dostaniesz zadanie dotyczące drugiego pieca do kuźni. Po przekręceniu dźwigni otrzymasz quest wymagający zabicia Sir Williama. Uzupełnij straty, upewnij się, że masz przynajmniej jednego czerwonego. Wróć do podziemi i zejdź po schodach z lewej. Pozbądź się bariery, po czym przejdź do nowego etapu.

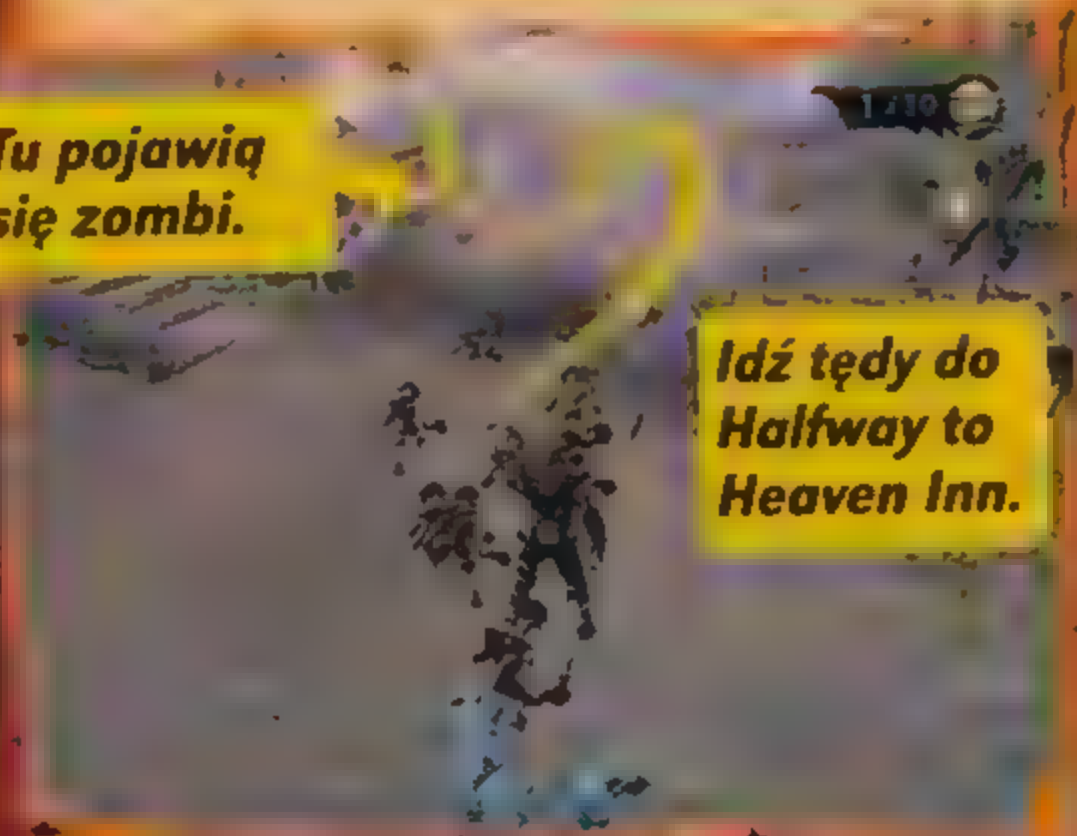
Understreets #2

Idź cały czas przed siebie. Po zdobyciu pieca wróć do miasta Heaven's Peak.

Heaven's Peak – City

Skręć w prawo i zabierz czar miotacza płomieni. Odwróć się i idź przed siebie. Wejdź po schodach z lewej. Obejrzyj scenkę. **Omiń rycerzy i zacznij mordować magów. Po zabiciu około sześciu pojawi się scenka.** Wróć teraz do miasta. Podążaj prosto, zejdź po schodkach i skróć w prawo, do przesmyku. Przejdź przez dziurę w murze. Przekręć dźwignię i zejdź na dół po mostku. Niebieskimi zabierz totem many. Wróć do dźwigni, którą wysuwałeś główny most.

Tu pojawią się zombi.



Idź tędy do Halfway to Heaven Inn.

Ta droga prowadzi do karczmy Halfway to Heaven. Uwaga! Jednak na grupie zombi!

Tuż obok znajduje się płonąca bariera. Idź przed siebie, mordując zombiaki, dopóki nie dojdiesz do budynku, przed którym stoi garstka ludzi. Wejdź do środka.

Halfway to Heaven Inn

Wewnątrz podejdź do beczek z lewej. Rozbij je i podążaj za tajemniczą postacią w czerwonej szacie. Gdy dojdiesz do czerwonego salonu, przejdź do pokoju po prawej i przekręć dźwignię w głównym holu, wysyłając gnomy przez szczelinę. Uwaga! Od tej pory wszystkie postacie w czerwieni będą ci wrogie. Przejdź przez kraty. **W następnej komnacie radzę uważać. Gdy tylko dotkniesz koła pośrodku pokoju, wszyscy rzucają się na ciebie, a z bocznych drzwi cały czas będą dochodzić posiłki.** Po otwarciu nowego przejścia, uzupełnij hordę i idź dalej.

Czeka cię teraz walka z królową sukkubów. Pojedynek jest wyjątkowo łatwy – biegnij za nią i wysyłaj wszystkich brązowych naraz. Diablica powinna umrzeć po kilku minutach. Zabierz trofeum i wyjdź z karczmy. Skróć w prawo i zejdź po schodach. Raz jeszcze w prawo, uderz w mur i skróć w lewo. Znowu w prawo. Most do zamku jest już wysunięty.

Angelis Keep

Idź cały czas przed siebie, dopóki nie trafisz na Sir Williama. Rzuć na niego całą hordę. Po chwili książę zginie. Zabierz brakujący element dźwigni i zawróć kilka kroków do komnaty Velvet. Wybierz Rose. Teleportuj się teraz do...

Evernight

Czas załatwić Oberona raz na zawsze. Idź do niego i wybierz drogę wzdłuż pojedynczego korzenia po prawej stronie drzewa. Wyślij niebieskich, by odsunęli przeszkodę. Przejdź teraz do bulwy i rozwal ją. Idź dalej ścieżką. Przyzwij po drodze kilkunastu brązowych. Obejrzyj scenkę. **Musisz zabić oba jednorożce, nie niszcząc przy tym świętego gaju elfów. Zostaw czerwonych sługusów daleko w tyle, a sam nie używaj magii ognia.** Wróć do Oberona. Przejdź pod korzeniem z lewej. Zejdź po schodkach i wyślij niebieskich do dźwigni. Przejdź po mostku do nowej jaskini.



Wyślij niebieskich do tego koła, by utworzyć most umożliwiający wejście do Skull Den.

Skull Den

Kolejne bardzo proste podziemia. Idź cały czas przed siebie. Na rozwidleniu skróć w prawo. Zapamiętaj ten plac koniecznie. Korzeń zasłania drugie wyjście z jaskini. Na skrzyżowaniu kawałek dalej skróć w lewo po totem many. Kilkaśście metrów dalej trafisz na przedostatnią bulwę. Zniszcz ją. Dojdź do placu, o którym wspominałem przed chwilą, i skróć w prawo, by wydostać się ze Skull Den. Użyj dźwigni i odwróć się na pięcie. Podążaj ścieżką ku szczytowi wzniesienia. Wejdź po schodach widocznych w oddali.

Mother Goddess Temple

Obejrzyj scenkę. Przyzwij możliwie dużo niebieskich. Na skrzyżowaniu pójdź w prawo. Idź cały czas przed siebie i otwieraj sarkofagi. Musisz tu znaleźć dwa klucze. Wróć do głównego skrzyżowania. Wybierz drugą odnogę. Tu również znajdziesz dwa klucze. Idź do nowo otwartych drzwi. Spróbuj zniszczyć ostatnią bulwę. Niestety, okaże się twardsza niż poprzednie. Zabij zatem przybyłe przed chwilą trolle. Teraz bulwa spokojnie ustąpi. Skorzystaj z przejścia uprzednio zablokowanego przez korzeń. Uzupełnij hordę w razie jakichkolwiek strat. Proponuję zestaw: 15 brązowych, 5 zielonych i 5 czerwonych. Idź do Oberona. Wyślij wszystkich brązowych do ataku. Po chwili Oberon otoczy się tarczą i przyzwie grupę potworów. Pokonaj trzy fale wrogów, atakując go w przerwach między nimi. Ruszaj do Golden Hills.



Walka z Oberonem potrafi przysporzyć kłopotów. Dobieranie odpowiednich gnomów do przeciwników jest kluczem do sukcesu.



Golden Hills

Idź cały czas przed siebie w stronę kamiennej bramy. Obejrzyj scenkę. **Wybij wszystkich krasnoludów w miasteczku, pamiętaj o plądrowaniu domów. Podobnie jak w przypadku halflingów, brodacze odradzają się w swoich chałupach.** Na szczycie wzniesienia znajduje się totem many. Idź ku kolejnej bramie, znajdującej się w środku osady. Przesuń wózek, by zatamować przyływ przeciwników. Skręć w prawo. **Odsłoń leże ślimaków. Sam również nie stój beczynnie, tylko rozpocznij sukcesywną eksterminację górników.** Gdy wszyscy padną, z powrotem zakryj norę. Splądruj miejsce i zabierz nowy czar wspomagający sługusów.

Wróć na poprzednią polankę. Zniszcz barierę, wybij ślimaki i przejdź dalej. Użyj dźwigni, by wysunąć most. Wróć do ołtarza, jeśli potrzebujesz posiłków. Podejdź do elfów, aby obejrzeć scenkę. Pozbądź się barykady. Ustaw zielonych na wzniesieniu. Automatycznie wskoczą na plecy golema. Po chwili jednak zostaną zrzuceni. Przywołaj ich do siebie czym prędzej. Powtórz taką operację cztery-pięć razy, potem wejdź do wnętrza kopalni.

Glittering Mine

Idź cały czas przed siebie, zabijając krasnali i ślimaki oraz zabierając worki ze złotem. Gdy dojdiesz do drewnianej platformy, obejrzyj scenkę. **Ponieważ starasz się być „dobrym złym”, zabij ślimaki, zasłoń ich norę i dopiero wtedy wypuść elfów.** Otwórz ostatnią kratę i wyjdź z kopalni.

Golden Hills

Skręć w prawo po wyjściu z kopalni. Kawalek dalej znajduje się krasnolud z miotaczem płomieni. Bądź ostrożny, może cię zabić w okamgnieniu. **Wyślij czerwonych, by zajęli jego uwagę, a następnie trzech-czterech zielonych do ataku. Gdy ze zbiornika zaczniesz się wydobywać gaz, szybko zawróć swoje sługi.** Aby zniszczyć drzwi, wykorzystaj bomby. Dwie powinny wystarczyć. Z baszty po prawej krasnoludy będą rzucać kolejnymi ładunkami. Te drzwi potrzebują „do szczęścia” czterech eksplozji. Przebij się przez dziedziniec i wejdź do największego budynku w okolicy – browaru.

Brewery #2

W tym etapie musisz przełączyć dwie dźwignie. Problem polega na tym, że dokonać tego możesz tylko na odległość, ręcznie sterując gnomami. Użyj do tego kilku brązowych. Gdy drzwi staną otworem, zabierz wreszcie kocioł i skieruj się ku wyjściu. Morduj kolejne fale wrogów, dopóki urządzenie nie stanie spokojnie na teleporcie. Wejdź teraz do windy. Przejdź przez nowo otwarte drzwi.

Golden Hills

Skręć w lewo i kieruj się cały czas prosto. Na rozwidleniu skręć w prawo, by przejść dalej. Idź przed siebie do wejścia do kopalni.

Arcanium Mine

Ten poziom również nie należy do najtrudniejszych. Na samym początku skręć w prawo i idź cały czas przed siebie, mordując wrogów i rozwalając skrzynki. Gdy dojdiesz do jaskini z mnóstwem ślimaków, po prostu przebij się przez nie na drugą stronę. Włączy się scenka. **Musisz teraz zabić królową ślimaków. Licz się z dużymi stratami. Rzuć do ataku całą hordę wspomaganą zaklęciami. Możesz również sam pomóc sługusom w walce.** Gdy ślimaczycza padnie, wykończ jej dzieci – więcej nie będziesz już musiał martwić się nimi w tym etapie. Idź dalej przed siebie. Gdy dojdiesz do jednego dużego płomienia nad rusztem, ręcznie wyślij grupkę czerwonych, by przestawili dźwignię. Zabierz piec. Gnomy będą go transportować drogą, którą właśnie przyszedłeś – plus jest taki, że nie napotkasz już żadnych przeciwników. Gdy uda ci się odnieść piec, opuść kopalnię. Wróć do browaru. Przeleź przez cały etap i wyjdź po drugiej stronie. Skręć w prawo po drewnianym mostku i rusz do nowego etapu.

Brewery

Zejdź po schodach i skręć w lewo. Przełóż dźwignię. Wejdź do środka, zabierz kijek. Idź do następnej sekcji. **W tej części etapu musisz zmusić wszystkich krasnoludów do wyjścia z mieszkań. Aby tego dokonać, wypatruj dźwigni odcinających dopływ piwa.** Skręć w lewo, załatw jedno mieszkanie, potem wejdź po schodach i zajmij się drugim. Skręć w prawo, rozwal blokujące drogę skrzynki. Za schodami po lewej znajduje się trzecie legowisko. Uporaj się z jego mieszkańcami, przeprowadź grupę sługusów po rurze naprzeciwko do ostatniej dźwigni.

Obejrzyj scenkę. Przejdź do nowo otwartego mieszkania. Podążaj korytarzem. Kilka kroków dalej znajdziesz drugi brakujący element dźwigni. Zabierz go, opuść most i użyj naprawionego koła. Wejdź do windy.

Uwaga na stacjonujących tu przeciwników.

Tędy do Temple Construction Site.

Tę drogą prowadzi do kolejnego etapu. Uwaga! Nie spora grupa krasnoludów przy bramie.

Wejście w zadanie: wiesz, że masz już wszystko?

SHAKUGAN NO SHANA

Ognistooka Shana



Już na
DVD
VIDEO

PORADY

• Najlepszym miejscem na zbieranie dużej liczby dusz wszystkich kolorów są podziemia wieży. Nie radzę się tam wybierać, jeśli nie masz hardy 25-30 gnomów. Przydatna jest też zbroja z choć drobną regeneracją energii. Walcz tylko z chrapaszczami konkretnych kolorów. Każda taka bitwa przyniesie ci około 70 dusz. Najlepszym sposobem jest wyciąganie robali pojedynczo lub dwójkami.

• Jeśli jednak nie posiadasz dużej armii, możesz zasilić swoje szeregi sługusami w lokacjach:

brazowe: Mellow Hills (owce i halflingi, jeśli grasz jako zły, również ludzie),

czerwone: Castle Spree i podziemia pod zamkiem,

zielone: Viridian Caverns,

niebieskie: Moist Hollows.



Bez dużej liczby gnomów w zapasie długo sobie nie poradzisz

• Jeśli trafisz na strumyk, przejdź sam na drugą stronę. Gnomy postarają się na własną łapę znaleźć odpowiednią ścieżkę (jeśli taka oczywiście istnieje).

• Gdy potrzebujesz ekwipunku dla swoich sług, dobrymi miejscami do poszukiwań są Halfling Homes, Brewery i Ruborian Desert.



Sługus bez ekwipunku to – w większości przypadków – martwy sługus.

• Pamiętaj, by zawsze niszczyć wszystkie beczki, garnce, skrzynki czy wikłowe kosze – poza złotem i miksturami bardzo często zawierają też będą broni i zbroje dla twoich sługusów.

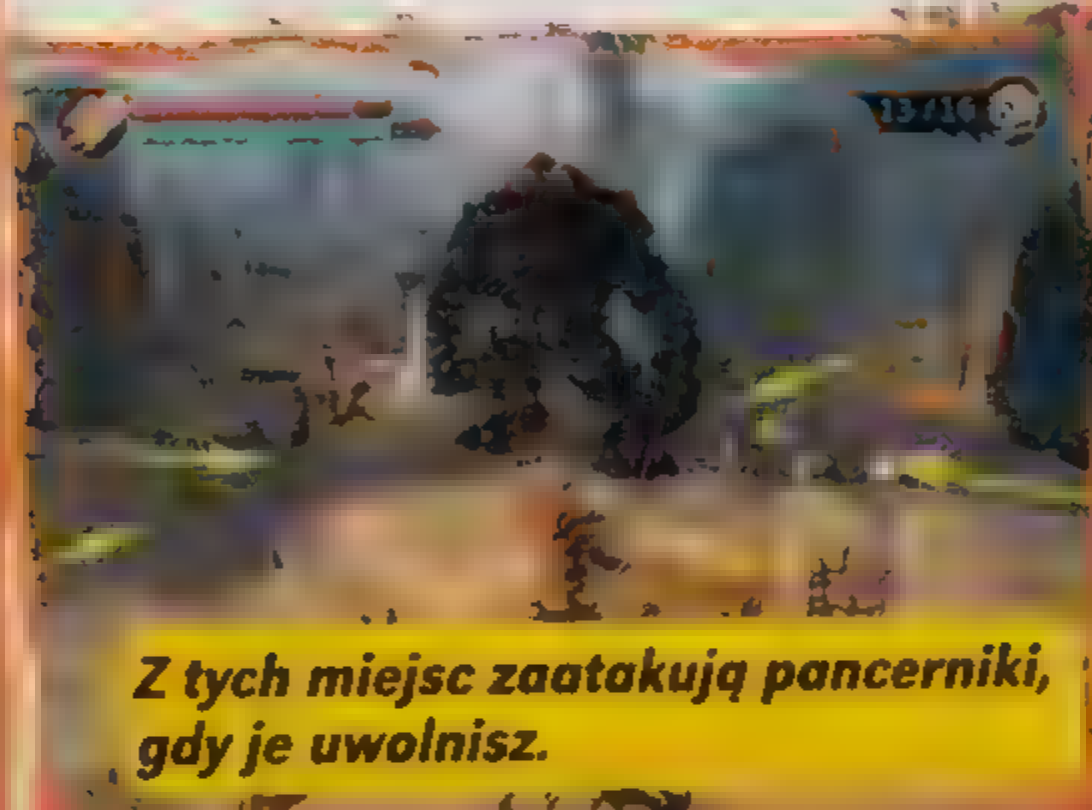
• Procentowa liczba na karcie postaci oznacza skuteczność hordy w walce, w zależności od posiadanego wyposażenia, i waha się od 100% do 400%.



Nawet twojej złej hordzie należą się czasem rozrywki.

Temple Construction Site

Skręć w lewo. **Napotkasz nowego przeciwnika – coś w stylu przeorośniętego pancernika. Sposób na niego jest bardzo prosty. Daj mu się zobaczyć, usuń się czym prędzej z drogi, pozwól mu uderzyć w ścianę i wtedy atakuj z pełną zaciętością.** Idź cały czas przed siebie, dopóki nie dojdiesz do uwięzionych elfów. Użyj dźwigni. Przesuń kamienny blok. Wysadź drzwi za pomocą czterech bomb. Pokonaj dwa pancerniki i garść krasnoludów. Skorzystaj ze schodów. Czeką cię starcie z magmowym golem. **Wbrew pozorom, będzie to najłatwiejsza walka z bossem, jaką do tej pory stoczyłeś. Przygotuj grupkę około 15 brązowych, resztę zatrzymaj w bezpiecznej odległości.** Musisz rozwalić wszystkie bariery (łącznie cztery) blokujące pancerniki.



Z tych miejsc zaatakuj pancerniki, gdy je uwolnisz.

Golem magmowy wygląda na znacznie twardszego, niż jest w rzeczywistości. Cztery rozpedzone pancerniki zamienią go w kupę kamieni.

Horda 15 brązowych sług powinna pozbyć się takiej barykady, zanim golem zdąży zareagować. Gdy ten już padnie, podejdź do złotej statuy. Wykonuj polecenia Gnarla. Odchodząc, nie zapomnij o zabraniu totemu sług. Skieruj się ku wyjściu. Po drodze przesunąć głaz, by stworzyć przejście.

Golden Hills

Udaj się na drugą stronę browaru. Użyj niebieskich na dźwigni. Wal cały czas przed siebie, dopóki nie trafisz na wejście do Royal Halls.

Royal Halls

Przywita cię czterech miotaczy płomieni. Wyślij jednego czerwonego, by przeniósł bombę w okolice któregoś przeciwnika. Po wybuchu reszta powinna potoczyć się sama. Idź przed siebie. Taktyka na bossa jest następująca. **Zostaw gnomy w rogu komnaty (tak, by zasłaniał je filar).** Idź na Roliego sam na sam. Obiegnij go i wal w silnik z tyłu. Gdy tylko zacznie się obracać, przesuwaj się razem z nim. W ten sposób nawet się nie zadrasniesz. Po kilku minutach Rolie padnie. Dobij go. Biegnij dalej. Przekręć dźwignię. Teleportuj się do nowej lokacji.

Ruborian Desert

Witamy na pustyni. Skręć w prawo. Zabij bandytów po drodze i podążaj ścieżką. Przejdź po moście. **Zobaczysz scenkę, jak jeden ze zbiorów zostaje zjedzony przez wielkiego pustynnego czerwia. Radzę teraz ustawić wszystkie gnomy w bezpiecznej odległości.** Upewnij się, że możesz przyzwać jeszcze jednego. Przebiegnij szybko na drugą stronę ruchomych piasków. Znajdują się tu gniazda wybuchowych robaków oraz ich jajka. Ręcznie sterując ruchami gнома, zabierz jajko, czym zainteresujesz robala. Przemieść pomocnika w stronę piasku. Gdy tylko ziemia zacznie drżeć, porzuć jajko i zawróć sługę. Czerw połknie robaka. Wykonaj manewr raz jeszcze. Przeprowadź hordę i zabierz ostatni totem many. Podążaj dalej ścieżką.

Gdy dojdiesz do barier, powtórz trik z jajkiem. Tym razem jednak musisz zaatakować robaki, by te eksplodowały na miejscu. Wybij bandytów i rozwal w ten sam sposób kolejną barierę. **Tutaj musisz uważać, po pustyni grasuje kilka czerwów – wybicie wszystkich może nie jest proste, ale da się to zrobić.** Próbnij biec w pewnej odległości za gnomem niosącym jajko, by móc bardziej precyzyjnie nim sterować. Gdy dotrzesz do ścieżki, skręć w lewo.



Jeśli musisz przebyć z jajkiem długą drogę, biegnij za gnomem w bezpiecznej odległości – stóraj się nie przyciągnąć uwagi robaka.

Idź w kierunku rozpadliny. Skieruj się w lewo i zabij bandytów. Prawa bariera blokuje drogę do miasta łotrów. Aby doprowadzić tu robala, prawdopodobnie będziesz potrzebował dwóch jajek. Podążaj ścieżką. Użyj dźwigni i wejdź po moście do miasta. Idź w stronę teleportu. Musisz odciąć drogę Jewel. Ustaw gnomy przy wszystkich odnogach głównej ścieżki. Po dwa-trzy służalce wystarczą.

Gdy złodziejka wpadnie do teleportu, rozwal barierę po jego prawej stronie. Wróć teraz, aby zabrać elficką statuetkę z centrum miasta. **Po chwili pojawi się garstka elfów, prosząc o oddanie ich świętej relikwii. Ponieważ grasz dobrą postacią, pozwól gnomom odstawić ją na platformę.** Wróć do wieży.

Mellow Hills

Obejrzyj scenkę. Teleportuj się do Mellow Hills, a następnie skieruj do Spree. Po drodze zostaniesz zaatakowany przez garstkę bandytów. Okazuje się, że miasto jest obleżone przez beholdery. Jedyne sposobem na zabicie tych stworów jest ustawianie zielonych gnomów na podwyższeniach. Możesz również skorzystać z czaru miotacza płomieni. Zabij beholdery przy każdej z bram miasta. Po chwili wybiegnie garstka wieśniaków proszących o litość. Zostaw ich w spokoju i wróć do wieży.

Heaven's Peak

Teleportuj się do Heaven's Peak. Na wstępie zobaczysz dwa beholdery, dodatkowo jeszcze jeden czai się za rogiem. Ustaw zielonych i czerwonych na basztach – poradzą sobie bardzo szybko. Broń ich przed ciągłymi atakami bandytów. Skieruj się w dół schodów i wzdłuż drogi. **Spotkasz wreszcie Kahna. Gość jest całkiem spory i całkiem wkurzony. Biegaj naokoło niego i atakuj od tyłu. W innym wypadku zostaniesz mocno poturbowany jego maczugą.** Po kilku ciosach wróg zacznie uciekać. Zanim ruszysz w pościg, zabij obecne tu beholdery. Zejdź po schodach. Zaatakuj cię kolejna grupa przeciwników. Biegnij czym prędzej do dźwigni wewnątrz miasta. Wsunąć most, by odciąć się od kolejnych fal wrogów. Ustaw swoich zielonych na podwyższeniach po obu stronach drogi, a sam biegnij naokoło Kahna.



Ustaw tu zielonych sługusów. Rzucą się na Kahna przy pierwszej nadarzającej się okazji.



W tych miejscach ustaw oddziały, by odciąć drogę Jewel.

Grupa gnomów na każdej poprzecznej uliczce wystarczy, by zapędzić Jewel do teleportu.

HAIBANE RENMEI

Stowarzyszenie Szaropiórch



Nastrojowa baśń o tym,
kim naprawdę jesteśmy.



Wieża

Zejdź po schodach do Tower Heart. Zabij wszystkie zbuntowane gnomy. Podejdź teraz do leża brązowych. Przyzwij dziesięciu i biegnij przez dziurę w ścianie.

Pozbądź się kolejnej grupy złych sługusów, po czym skieruj się w prawo. **Zapamiętaj wszystkie miejsca, w których pojawiają się przeciwnicy – będą tam za każdym razem, gdy będziesz przechodził.** Użyj dźwigni i zabierz leże czerwonych gnomów. Kiedy znajdziesz się ponownie przy Sercu, przyzwij dziesięciu czerwonych i wróć przez dziurę. W środku lawy znajduje się niebieskie leże. Przyzwij dziesięciu niebieskich i jeszcze raz zawróć. Wyślij czerwonych, by przekreśliły koło. Skorzystaj z nowego mostu. Zaraz za nim skreć w prawo – zabierz zielone leże z jeziorka. Wróć tu z pełnym zestawem sług. Zamiast w prawo, skreć w lewo. Pozbądź się trującej chmury. Idź teraz w stronę kolejnej toksycznej bariery i zneutralizuj ją. Przygotuj się na walkę z ostatnim bossem. Otwórz drzwi...

Ku przeznaczeniu będziesz mógł ruszyć dopiero po odzyskaniu wszystkich rodzajów gnomów.

Nie powinno minąć zbyt dużo czasu, zanim wojownik znowu się oddali. Leć za nim, zabij bandziorów po drodze i uzupełnij swoją armię – następna część będzie trudna. **Jak najszybciej doprowadź hordę przed wejście do karczmy Halfway to Heaven** (najwyższy punkt w tej sekcji), **nie przechodź jednak pod beholderami – oznacza to natychmiastową śmierć.** Czekaj, aż podejdzie Kahn – służyj mu, aż załatwi go w mgnieniu oka. Jeśli zostało ci trochę many, postaraj się zabić beholdery.

Z tego miejsca najłatwiej zabić wszystkich przeciwników. Na beholdery najskuteczniejszy jest czar Flame Thrower.

Finał

W rzeczywistości ta walka jest łatwiejsza, niż mogłoby się wydawać. Ustaw hordę tuż przy wyjściu. Czarnoksiężnik będzie co chwila otaczał się barierą w jednym z czterech kolorów. Każdy kolor odpowiada rodzajowi gnomów, które mogą ją zniszczyć. Gdy tylko uda się rozwalić osłonę, atakuj natychmiast. Po chwili zostaniesz odepchnięty – wróć wraz z pomocnikami, czym prędzej do reszty hordy. W ten sposób boss nie zdąży wyprowadzić kontrataku. Ponadto musisz uważać na grupy sługusów, które będzie na ciebie nasyłał, ale one stanowią najmniejsze zmartwienie. **Większe nadejdzie, gdy czarnoksiężnikowi zostanie połowa życia. Zacznie wtedy stosować nowy atak – tornado.** Gdy go użyje, będzie bardzo

szybko poruszał się po arenie, zabijając wszystko, co tylko pod niego wpadnie. Dopóki jednak będziesz zawracał

do drzwi, nic nie powinno się stać. Gdy tylko jego pasek energii spadnie do zera, wykończ bossa jednym ciosem.



Jeśli będziesz uważnie słuchał rad z tego poradnika, ujrzysz taki widok na własne oczy.

Brawo! Właśnie zostałeś jedynym
i najprawdziwszym Lordem Ciemności!

Twoje własne studio muzyczne

Współczesne komputery mają tak duże możliwości, że bez problemu mogą pełnić rolę domowego centrum rozrywki. I nie tylko – jeśli chcesz, zamienisz swojego PeCeta w niemal profesjonalne studio nagraniowe.

Komputer dla audiofila musi przede wszystkim generować dźwięk w najlepszej jakości, a ponadto także cicho pracować. Niestety typowy PeCet działa zazwyczaj zbyt głośno, a zintegrowana karta dźwiękowa (takie rozwiązania przeważają w większości konfiguracji) z podłączonymi małutkimi głośniczkami zamiast soczystych tonów wydaje z siebie odgłosy, które szybko mogą zrazić każdego melomana. Wbrew pozorom, **przeobrażenie blaszaka w audiofilskie źródło dźwięku nie jest jednak szczególnie trudne – można to zrobić dość szybko i stosunkowo niewielkim kosztem.**

Komputer dla audiofila musi dobrze grać i cicho pracować.

Na początku należy zadbać o wyciszenie podzespołów komputera, tak aby ich szum nie przeszkadzał w słuchaniu czy tworzeniu muzyki. Komponentami pracującymi najgłośniejszą są zwykle wentylatory chłodzące procesor oraz kartę graficzną. Zazwyczaj montuje się bowiem tanie i szybkie wiatraczki, które

odpowiednio obniżają temperaturę, ale dzieje się to kosztem hałasu dochodzącego z wnętrza obudowy. **Wyeliminować ten problem można, wymieniając standardowy system chłodzenia**

procka na rozwiązanie bardzo wydajne i zdecydowanie cichsze – najlepiej na radiator wyposażony w technologię rurek cieplnych. Niestety markowe modele takiego sprzętu nie należą do najtańszych. Godne polecenia są Scythe Infinity oraz Noctua – te i inne podzespoły o podobnych parametrach można kupić w cenie od 100 do 200 złotych. Tu ważna uwaga – radiator należy dobrać do konkretnego procesora i dedykowanej mu podstawki (w wyborze pomogą strony internetowe, których adresy znajdziesz w ramce).

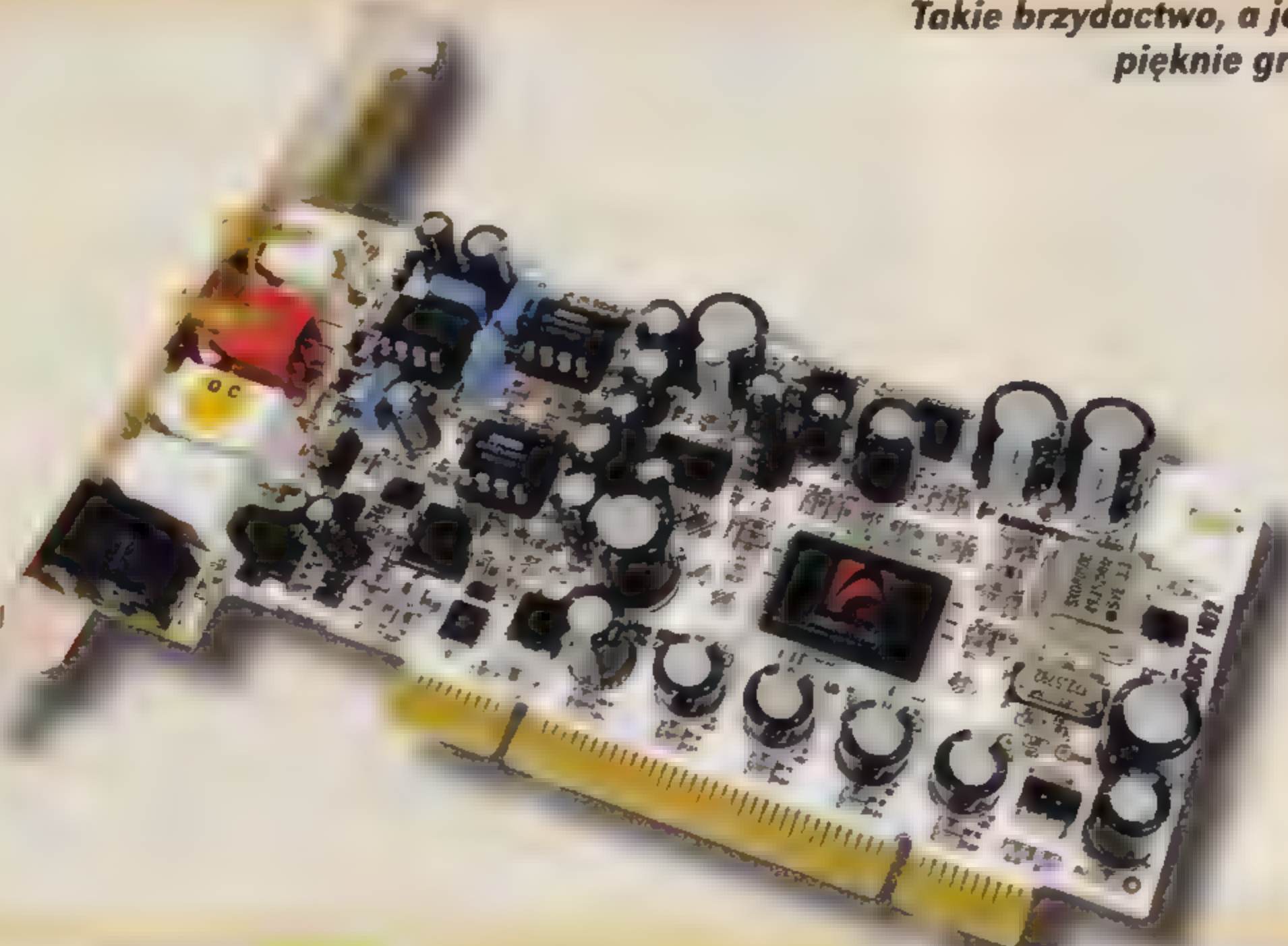
W przypadku karty graficznej również można zastosować specjalny, bezgłośny radiator z systemem rurek cieplnych. Takie produkty znajdują się w ofercie firm Zalman i Aerocool. Dużym powodzeniem cieszą się także najróżniejsze wersje Arctic Cooling Silencer/Accelero, przystosowanego do obsługi większości kart graficznych na rynku. System ten pracuje na tyle cicho, że jest niemal niesłyszalny. To zasługa specjalnego wentylatora oraz tunelu powietrznego, który umożliwia sprawne wydychanie na zewnątrz obudowy gorącego powietrza generowanego przez podzespół. Cena wyciszenia karty graficznej waha się między 25 a 100 zł. Przed zakupem systemu chłodzenia koniecznie pamiętaj o sprawdzeniu jego kompatybilności z twoim sprzętem.

Po obniżeniu poziomu hałasu generowanego przez komputer można by teoretycznie od razu zabrać się za tworzenie muzyki... Ale to tak, jakby powiedzieć, że nasza ulubiona Doda jest piosenkarką – a przecież nie da się jej słuchać. Tak samo jest z dźwiękiem ze zwykłego PeCeta. Najczęściej jest to wina karty dźwiękowej, zazwyczaj bardzo taniej i zbudowanej z kiepskich komponentów. Ten problem rozwiążesz tylko poprzez zakup markowego podzespołu, który na pewno będzie w stanie zaoferować sygnał o kolosalnie

foobar gra!

Zasadniczo trudno wskazać różnice między jakością dźwięku generowanego przez różne aplikacje odtwarzające muzykę na PC. Zmiany spowodowane są zwykle działaniem zintegrowanych z nimi programowych efektów DSP. Ich zadaniem jest m.in. podbicie basu czy poszerzenie steryo, a to często wiąże się z odchyleniem od naturalnego brzmienia. Najlepiej więc wybrać program bez tego rodzaju opcji, który potrafi odtwarzać dźwięk nie dojdając nic od siebie. Właśnie taką aplikacją jest cieszący się wielkim powodzeniem wśród melomanów Foobar2000. Jego możliwości są ogromne i stale rosną, gdyż program jest systematycznie rozwijany. Foobar odtwarza niemal wszystkie formaty plików audio, pozwala je także konwertować czy stworzyć z wypalonych płyt audio CD.

Takie brzydactwo, a jak pięknie gra!



Zmora audiofila - MP3

Najpopularniejszy format MP3 oferuje niestety dość słabą jakość dźwięku. Jest on co prawda w zupełności wystarczający dla urządzeń przenośnych, jednak nie jest w stanie zadowolić prawdziwego melomana. Dlatego - jeśli już musisz kompresować swoje płyty z muzyką do postaci cyfrowej - wybierz formaty oferujące lepszą jakość. Jeżeli posiadasz pojemny dysk bezkompromisowy są „beztłumione” jakościowe FLAC lub APE. Zapamiętaj, że w nich pliki z muzyką zajmują jednak średnio czterokrotnie więcej miejsca niż typowe „kompresjki”. Jeśli dysponujesz z kolei mniejszą liczbą megabajtów na twardej, wybierz format MPC (Musepack). Pliki skompresowane tym kodkiem są średnio o 20-30% większe od MP3, a oferują o wiele lepszą jakość dźwięku. Do ripowania (zgrzywania) muzyki na dysk i jej późniejszej kompresji możesz wykorzystać darmowy program EAC (Exact Audio Copy). Jego cechą tu wysoka dokładność wykonywania kopii i szerokie możliwości konfiguracji, pozwalające integrować z nim dowolny kodzik kompresujący. Dodatkowo, dzięki wykorzystaniu usługi freedu, program potrafi samoczynnie nadawać nazwy plikom z muzyką i tworzyć tagi ID3.

lepszego jakości. Tu warto zdecydować się na rynkową nowinkę, Prodigy HD, zaprojektowaną specjalnie z myślą o użytkownikach, którzy zechcą wykorzystać ją do półprofesjonalnego muzykowania i nagrywania. Jej cena, oscylująca w okolicach 350 zł, jest dość atrakcyjna.

Trzeba jednak pamiętać o tym, że karta tego typu przystosowana jest do tworzenia i słuchania muzyki, a nieco gorzej sprawdza się w grach i nie wspiera np. dekodowania systemu dźwięku 3D EAX. Zatem jeśli na komputerze masz zamiar również często grać, zdecyduj

się na model firmy Creative, który co prawda ma nieco słabsze parametry „studyjne” niż Prodigy HD, za to nieporównywalnie lepiej radzi sobie w grach. Możliwości SoundBlaster Audigy 2, 4 oraz X-Fi wystarczą, aby z komputera płynął wysokiej jakości sygnał, bez zakłóceń i szumu. Cechy procesora DSP zainstalowanego w tych kartach wystarczą również do komfortowego oglądania koncertów z DVD czy słuchania muzyki z płyt DVD-Audio oraz SACD. Przed zakupem sprzętu Creative zastanów się jednak nad swoimi potrzebami. Niedrogo i dobrze propozycje dla większości użytkowników to modele Audigy 2 i 4, raczej nie warto natomiast inwestować w tańsze odmiany z dopiskiem SE w nazwie, gdyż ich konstrukcje oparto na nieco słabszych komponentach i różnicę w jakości dźwięku audiofil na pewno wychwyci. Z kolei dla bardziej wymagających melomanów są karty X-Fi, które oferują świetne parametry i funkcje poprawiające jakość dźwięku.

Tak przygotowany komputer najlepiej podłączyć do domowej wieży, amplitunera lub wzmacniacza stereofonicznego. Tu ważna uwaga - **jedynie zestaw głośnikowy 5.1 (i więcej) pozwoli cieszyć się pełnią wrażeń np. z koncertów nagranych na płytach DVD czy muzyką z DVD-Audio/SACD.** Dwie kolumny sprawdzają się za to znakomicie podczas prac w zaimprovizowanym studiu muzycznym i przy obróbce nagrań stereo. Tu niestety trzeba podjąć decyzję - czy chcesz tworzyć, czy odtwarzać muzykę - i na jej podstawie wybrać odpowiedni zestaw głośnikowy. Jednak niezależnie od wyboru, cichy, wyposażony w dobrą kartę komputer może zaoferować dźwięk porównywalny z odtwarzaczami audio wysokiej klasy, a także stworzyć warunki do całkiem rozsądnej pracy nad własną muzyką. Przystosowanie PeCeta do tej roli to koszt maksymalnie kilkuset złotych, gra jest więc warta świeczki. ☞

Jakie głośniki wybrać?

Gdy cały sprzęt nagłaśniający w twoim domu to jedynie małe głośniczki przy komputerze, musisz koniecznie pomyśleć nad wymianą ich na coś lepszego. Jeśli poza stereo jesteś zainteresowany także muzyką w postaci SACD czy oglądaniem koncertów na DVD i posiadasz kartę SoundBlaster, powinieneś zaopatrzyć się w dobry zestaw 5.1 ze zintegrowanym wzmacniaczem. Można śmiało wybierać w produktach firmy Creative i Logitech, szczególnie tych kosztujących ponad 500 zł, bo na pewno będą one oferowały wysoką jakość. Tańsze zestawy grają wyraźnie słabiej. Jeśli z kolei szukasz głośników do nagrań i montażu, najlepszym wyborem będą aktywne monitory studyjne. Bogatą ofertę tego rodzaju sprzętu można znaleźć w specjalistycznych sklepach (patrz: ramka). Warte polecenia są szczególnie modele firmy Yamaha, z których korzysta wielu muzyków.

Propozycja dla muzyka, świetne monitory aktywne firmy Yamaha. Nie trzeba podłączać ich do wzmacniacza, ponieważ jest on wbudowany.



Noctua - masywne radiatory wyposażone w technologię rurek cieplnych i miedzianą podstawkę. Są w stanie skutecznie schłodzić procesor, nie wydając przy tym żadnego dźwięku.

Autor: Piotr Lewandowski

PRO-gramy

Najlepszy nowy test komputerowy przystosowany do pracy z dźwiękiem cyfrowym. Jeśli nie będziesz dysponował odpowiednim oprogramowaniem. Nasze typy to:

Sound Forge

Program do edycji plików wav. Daje ogromne możliwości, pozwala na niemal dowolne modyfikacje i przetwarzanie brzmienia dźwięku.

Alternatywa: Wave Lab

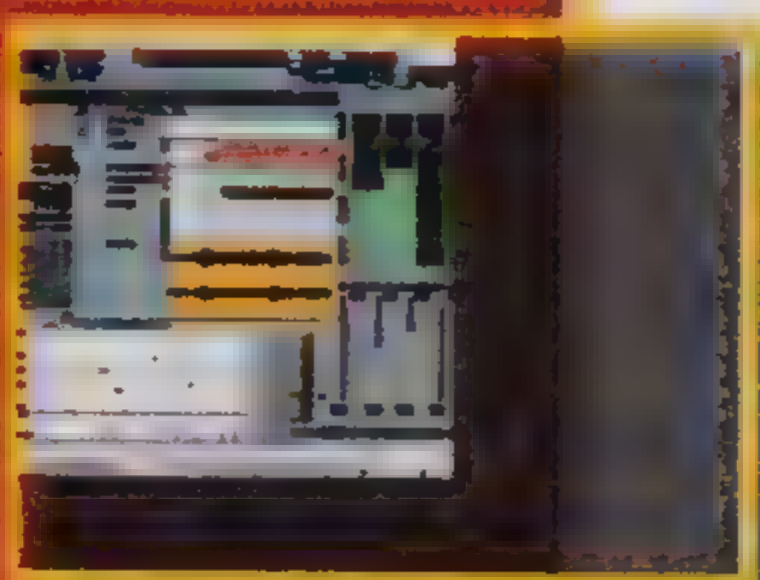
Cubase

Do nagrywania wokali, instrumentów oraz całości. Wzmacnia - do mikrowania całości. Profesjonalny, ale niestety bardzo drogi.

Alternatywa: Samplitude, Acid

FL Studio/Fruity Loops

Pozwala na stworzenie rytmów wygenerowanych przez instrumenty perkusyjne i muzykę elektroniczną np. house, hip-hop. Alternatywa: Reason



Przydatne adresy

Sklep z systemami chłodzenia i wyciszania PeCeta	www.cooling.pl
Sklep z systemami chłodzenia i wyciszania PeCeta	www.4max.pl
Sklep z profesjonalnymi kartami dźwiękowymi	www.kartydzwikowe.pl
Sklep dla muzyków	www.musiccenter.pl

Ile to kosztuje?

Produkt	Cena
Profesjonalna lub dobrej klasy karta dźwiękowa dla gracza/multimedialna	200-350 zł
Aktywne monitory studyjne dla profesjonalisty lub zestaw 5.1 dla gracza/zwolennika dźwięku wielokanałowego	Monitory od 700 zł para, system 5.1 od 230 zł
Wyciszenie procesora i karty graficznej	200-300 zł

Creative Xmod Wireless

Muzyka w każdym pokoju

O ile przyjemniej przebywać we własnym mieszkaniu, gdy w każdym pomieszczeniu możesz słuchać ulubionej radiostacji internetowej! W zestawie Creative znajdują się dwa urządzenia: nadajnik Xmod Wireless oraz odbiornik X-Fi Wireless Receiver. Ten pierwszy możesz podpiąć do dowolnego źródła audio, np. odtwarzacza MP3 lub radia. Lecz jego pełne

INFO	
Producent:	http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	http://pl.europe.creative.com/
<ul style="list-style-type: none"> solidne wykonanie • technologie polepszające jakość dźwięku • bezprzewodowa komunikacja • prosta instalacja potrafi zakłócić pracę bezprzewodowych akcesoriów • łatwo rysująca się obudowa • cena 	
cena dystrybutora	780,00
z dodatkowym odbiornikiem	380,00
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> złącza: wyjście liniowe i słuchawkowe (jack), wejście liniowe (RCA) technologia X-Fi: Crystalizer, CMSS-3D Virtual i Headphone łączość: do 30 metrów pasmo: 2,4 GHz podłączenie: USB 2.0 gwarancja: 2 lata 	
<p>Poczuj się tak, jakbyś mieszkał w inteligentnym domu z przyszłości, gdzie w każdym pomieszczeniu gra ta sama muzyka.</p>	

możliwości docenisz dopiero, gdy zostanie on podłączony do komputera za pomocą portu USB. W systemie operacyjnym zostanie zainstalowana dodatkowa karta muzyczna, dzięki czemu będziesz mógł swobodnie grać na komputerze, niezależnie od nadawanej muzyki.

Sterowanie multimediami odbywa się za pomocą dołączonego pilota. Pozwala on również na zmianę parametrów funkcji X-Fi Crystalizer oraz

CMSS-3D, które odpowiedzialne są za poprawienie brzmienia plików MP3 i symulację dźwięku przestrzennego. Nadajnik obsługuje dowolną liczbę odbiorników (w zestawie jest niestety tylko jeden). Możesz też tworzyć tak zwane „strefy”, które są autonomiczne i umożliwiają indywidualne aktywowanie i sterowanie dźwiękiem.

Komunikacja oparta została na paśmie 2,4 GHz, które niestety jest również wykorzystywane przez inne akcesoria komputerowe, np. myszki, klawiatury czy sieć Wi-Fi. Należy wystrzegać się umieszczania nadajnika Xmod zbyt blisko pozostałych urządzeń bezprzewodowych, ponieważ może on zakłócić ich pracę. Sygnał nadawany jest na odległość 30 metrów, co wystarcza, by był on odbierany także przez twoich sąsiadów.

Ostatnią kwestią, którą należy poruszyć, jest cena zestawu. Gdy się weźmie pod uwagę podobne urządzenia dostępne w sprzedaży wysyłkowej, wydaje się ona zbyt wysoka. W porównaniu ze wspomnianą konkurencją trzeba jednak docenić zaawansowaną technologię polepszającą dźwięk, a także jakość wykonania oraz dbałość o szczegóły. Pod tym względem cena za zestaw Xmod Wireless jest jak najbardziej uzasadniona.



Kostki do gry

Te kolorowe kostki to sprzęt nagłaśniający BeoLab 3 duńskiego studia Bang & Olufsen. W aluminiowym korpusie umieszczone są trzy głośniki, w tym jeden wysokotonowy oraz dwa średniotonowe, basy generowane są natomiast przez pasywne radiatory (Bass Reflex). Designerski zestaw kosztuje – bagatela – 10 tys. złotych.

Zródło: Gizmo

Nanorurki rządzą

Naukowcy z Rensselaer Polytechnic Institute wynaleźli ciekawe urządzenie służące do przechowywania energii. Poszczególne elementy składowe połączone są ze sobą na poziomie molekularnym: w papierze zatopione są nanorurki węglowe, a całość zwilżona jest elektrolitem. Bateria tego typu może być dowolnie kształtowana i zginana. Ta!

Zródło: Engadget

Małe i szybkie



Kingston zaprezentował 4-gigową kartę pamięci w formacie miniSDHC, dostępną w trzech wariantach wydajności. Najlepsza wersja ma deklarowaną minimalną prędkość odczytu wynoszącą 6 MB na sekundę, pozostałe – 2 i 4 MB/s. Najtańszy

z tych nośników kosztuje ok. 180 zł.

Zródło: OCWorkbench

Bądź jak UFO

Jeśli masz 245 tysięcy złotych, możesz kupić sobie latający spodek z zakładów Moller International. Jest to komercyjna oferta skierowana do poważnych odbiorców. M200G lata 3 metry nad ziemią, a jego maksymalna prędkość to 80 km/h. W powietrzu utrzymuje go osiem silników śmigłowych Rotapower i efekt przyziemi (poduszka powietrzna).

Zródło: news.sky

Ja, robot

i-Sobot to robot japońskiej firmy Tomy, który ma w swoim repertuarze dwieście ruchów i akrobacji. Za jego niezwykłą dynamikę stoi aż 17 silniczków. Ponadto i-Sobot zna prawie 200 słów, których używa do komunikacji z właścicielem. Robot ma 16,5 cm wzrostu i waży 350 gramów. Cena tej nietypowej zabawki to około 700 zł.



Zródło: 4press

Manhattan Analog MP3 Watch

Współczesna katarynka



INFO	
Producent:	http://www.akcesoriakomputerowe.pl/
Dystryb. w Polsce:	http://www.maxcomputers.pl/
<ul style="list-style-type: none"> efektowny wygląd • to prawdziwy zegarek z MP3, ale fajnie! • działa jako dysk niestandardowe wejście słuchawkowe • mała ilość pamięci • brak wyświetlacza • wysoka cena 	
cena dystrybutora bez dyktanda	597,00
cena dystrybutora z dyktandem	718,00
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> pojemność: 256 MB stalowa koperta funkcje equalizera: Normal, Pop, Classic, Rock & Jazz funkcja przenośnej pamięci USB Flash zasilanie z akumulatora diody sygnalizacyjne LED dla funkcji: ładowanie, odtwarzanie, pauza oraz przesyłanie danych słuchawki na zwinanym kablu przełącznik micro-jack na mini-jack ładowarka sieciowa wodoszczelny odporny na wstrząsy i uderzenia obsługiwany format: MP3 żywość akumulatora – do 10 godzin odtwarzania waga: 75 g 	
<p>Słuchałeś kiedyś zegarka? Ten nie mówi tylko „tik-tak”, ale może także zaśpiewać, co tylko zechcesz!</p>	

M można to określić na wiele różnych sposobów: szpan, lans, gadzciarstwo. Ja tam jednak i tak wiem swoje: chciałbym mieć taki zegarek!

Dobrych kilka lat temu na różnych bazarach i w sklepach z elektroniką popularne były zegarki z melodyjkami – wciśnięcie przycisku, po czym słuchało tandetnego, bzyczącego dźwięku. Analog MP3 Watch oczywiście z tamtymi potworkami nie ma nic wspólnego. **Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwyczajny, solidny czasomierz na rękę.** Różnica polega na

tym, że propozycja Manhattanu ma specjalną zawleczkę, pod którą kryje się wejście słuchawkowe.

Niestety **nie ma tutaj mowy o jakimkolwiek wyświetlaczu** – odtwarzacz-zegarek komunikuje się z użytkownikiem tylko za pomocą diod. No i oczywiście wskazówek, te jednak poza informowaniem o aktualnym czasie nie robią nic więcej. I chyba całe szczęście...

Analog MP3 Watch dostępny jest w dwóch wersjach: z dyktafonem i bez. Różnica cenowa między nimi jest bardzo duża (ponad 100 złotych), niestety w obu przypadkach **skazani jesteśmy na pojemność 256 MB**, czyli bardzo niewiele. Za to sama jakość dźwięku nie pozostawia wiele do życzenia – zegarek gra bardzo przyjemnie i dobrze przenosi tak basy, jak i sopran.

Ze względu na rozmiar urządzenia, słuchawki do niego podłączać trzeba nie przez mini-jacka, ale wejście nieco mniejsze. Na szczęście możesz też używać własnego sprzętu, jednak w takim wypadku musisz skorzystać z załączonej przejściówki. Ogólnie zegarek z MP3 to naprawdę rewelacyjny gadżet – ładny, efektowny i na pewno będzie budził zazdrość wśród kolegów...

Kodak EasyShare Z1275

Siedmy wspaniały?

Seria Z EasyShare Kodaka składa się obecnie z siedmiu dość zróżnicowanych modeli. Z1275 charakteryzuje się największą matrycą z całej tej paczki. 12 megapikseli umożliwia zrobienie **zdjęcia w rozdzielczości 4000 x 3000 i uzyskanie odbitek do formatu 75 x 100 cm.** Jak wiadomo, większa liczba pikseli to również możliwość przycinania

i powiększania zdjęć teoretycznie bez widocznej utraty jakości.

Urządzenie wyposażone jest ponadto w obiektyw Schneider-Kreuznach Variogon z 5-krotnym zoomem optycznym (oraz 5-krotnym cyfro-

grafujesz ciemne albo zacienione obiekty na bardzo jasnym tle. Na szczęście można skorzystać z programów tematycznych lub nastaw manualnych, co pozwala osłabić ten efekt.

INFO	
Producent:	http://www.kodak.com/
Dystryb. w Polsce:	http://www.kodak.com.pl/
<ul style="list-style-type: none"> łatwość obsługi • elegancki wygląd wysoka czułość • 64 MB wbudowanej pamięci • lekki i poręczny aż 12 Mpix • niezła jakość filmów 	
<ul style="list-style-type: none"> tylko cyfrowa stabilizacja obrazu • słabsza jakość zdjęć przy gorszych warunkach oświetleniowych • szkoda, że nie ma dodatkowego wizjera bardzo słaby tryb makro • długi czas nastaw automatycznych 	
cena dystrybutora	cena w sieci
1200,00	916,00
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> przetwornik: 12 Mpix (4000 x 3000) 9 programów tematycznych formaty zapisu obrazu: JPEG/EXIF v2.21, QuickTime MPEG-4 ekran: 2,5-calowy, 115 000 pikseli LCD zoom optyczny: 5x migawka: 8-1/2000 s nagrywanie filmów z dźwiękiem, w rozdzielczości HD (1280 x 720) z szybkością 30 klatek na sekundę kompresja MPEG-4 umożliwiająca nagrywanie dłuższych filmów, które zajmują mniej pamięci czułość: auto, 100, 200, 400, 800, 1600, 3200 ISO wbudowane 64 MB pamięci zasilanie: 2 x AA gniazda: USB 2.0, zasilające, audio, wideo obsługiwana pamięć: SDHC/SD/MMC wymiary: 89,5 x 64,5 x 31,6 mm waga: 161 g 	
Następna konstrukcja z serii EasyShare, dla maniaków zdjęć wielkości plakatu.	



5X optical zoom

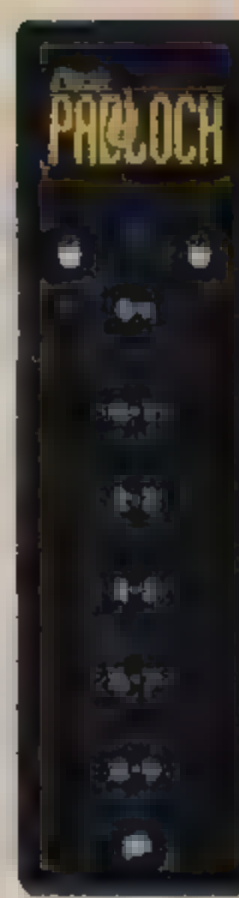
wym). **Uzupełnieniem zbliżenia jest system stabilizacji obrazu, niestety tylko cyfrowy.** Kadrowanie zdjęć jest ułatwione dzięki 2,5-calowemu wyświetlaczowi, jednak w słoneczne dni podgląd sprawia pewne problemy. Z innych niedociągnięć: bardzo słabo wypadło makro, które praktycznie nie istnieje. Z kolei w trybie „auto” sprzęt ma problemy z niektórymi scenami, zwłaszcza kiedy foto-

Na plus aparatu trzeba zaliczyć m.in. wysoką czułość: aż 3200 ISO. **Model Kodaka świetnie radzi sobie też ze zdjęciami panoramicznymi.** Bardzo dobrym pomysłem są wyświetlane na ekranie krótkie opisy każdej z funkcji (dzięki temu nie trzeba zaglądać do instrukcji). Generalnie, Kodak EasyShare Z1275 nieźle sprawdził się w amatorskich zastosowaniach, z wyjątkiem trybu makro.

Bezpieczne dane

Seria pamięci flash USB 2.0 o nazwie Flash Padlock chroni zgromadzone dane poprzez zabezpieczenia na poziomie sprzętowym, a nie programowym. Padlock jest całkowicie odporny na software służący do wykradania haseł i ataki typu „brute force”, na które są podatne algorytmy szyfrujące. Produkt wyposażono w klawiaturę do wprowadzania kodu PIN o maksymalnej długości 10 znaków. Cena to ok. 200 zł za wersję 2-gigową.

Zródło: corsairmemory



Dotknij i drukuj



Firma HP zaprezentowała drukarkę Photosmart A826 Compact Photo Printer. Urządzenie charakteryzuje się dużym, jak na ten rodzaj sprzętu, ekranem LCD – jego przekątna wynosi aż siedem cali. Wyświetlacz pozwala na obsługę

poprzez dotyk, a używając dołączonego rysika, można edytować zdjęcia bezpośrednio na ekranie i drukować bez użycia komputera. Cena nie jest jeszcze znana.

Zródło: gadgetizer

W koło Macieju

Panoramic Digital Camera umożliwia robienie zdjęć panoramicznych. Wszystko, co należy wykonać, to wcisnąć przycisk i obserwować, jak urządzenie obraca się, rejestrując obraz otoczenia w zakresie 360 stopni. Aparat musi być jednak umieszczony na równej powierzchni. Produkt wyposażony w kartę pamięci dysponuje także możliwością nagrywania filmów. Sprzęt nie został jeszcze wprowadzony do sprzedaży.

Zródło: yankodesign



7164 konkurs SMS

Do wygrania:

3 programy AutoPilot



Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Do czego służy AutoPilot?

- A. do nawigacji lotniczej
- B. do nawigacji samochodowej

Odpowiedź wpisz według schematu: **CLAP.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A** lub **B**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **8 października 2007 r.**

Fundatorami nagród są:

AUTOPILOT www.autopilot.pl



Nocny Patrol

„Nocny Patrol”, pierwsza część popularnego czteroksięgu Siergieja Łukjanienki, doczekał się ponownego wydania.

Nocny Patrol to siły światła, które po zmroku patrolują ulice miast, strzegąc postanowień Traktatu – porozumienia pomiędzy legionami Dobra i Zła. Z kolei Dzienny Patrol dba, aby wilkołakom czy czarnym magom nie działa się krzywda w świetle słonecznym. Ten przewrotny pomysł Łukjanienko wzbogacił jeszcze Zmrokiem, strefą dostępną jedynie dla istot z potencjałem magicznym...

Powieść rosyjskiego autora jest zbudowana jak dobra intryga szpiegowska. Są tu dwa wywiady, w subtelny sposób starające się pognać przeciwnika za pomocą środków i osób, które normalnie występują tylko w baśniach. To jednak nie jest baśniowy świat, tylko rzeczywistość. Warto się w nią zanurzyć.

Autor: Siergiej Łukjanienko
Tytuł: „Nocny Patrol”
Wydawca: Mag
Cena: 29,99 zł



Świt po bitwie

Marcin Mortka jest absolwentem skandynawistyki oraz pilotem wycieczek po Islandii i Norwegii. Wydaje się więc, że wybór skandynawskich legend jako kręgosłupa powieści „Świt po bitwie” jest rozsądnym posunięciem.

Mortka ożywił sagi, w których dawni bogowie chodzą po ziemi, wlewając w opowiadaną przez siebie historię fascynację, którą darzy chłodne kraje północy. Udało mu się spleść ze słów nie tylko wciągającą i mroczną opowieść, ale również zawrzeć w niej atmosferę... degrengolady. Jakiej? W „Świcie po bitwie” kończy się pewna epoka, Bóg na Krzyżu przejmując bez walki rząd dusz. Stare bóstwa stoczyły już ostatni bój i poległy. Jednak nie wszystkie. Czy młody Viglund i sędziwy konung Trygve wiedzą, że są narzędziami boga, który nie chce odejść? Powieść Mortki rozpala wyobraźnię i ciekawość do czerwoności, a kiedy się kończy, zostawia czytelnika z poczuciem straty i tęsknoty.

Autor: Marcin Mortka
Tytuł: „Świt po bitwie”
Wydawca: Runa
Cena: 29,50 zł



13. anioł

Getteim to miasto, które łączy dwa kontynenty. Na jednym z nich żyją wyłącznie istoty magiczne, a na drugim powstała cywilizacja techniczna. Tana-gryjczycy nie mogą odwiedzać Arleny i na odwrót, bo grozi im za to unicestwienie przez boga, w którego imieniu władzę sprawuje Rada 13 Aniołów.

Jedynym miejscem, gdzie technika spotyka się z magią, a elfy mogą żyć z ludźmi, jest Getteim, miasto-wyspa, tygiel, w którym czary są tak samo ważne jak silnik spalinowy. Tyle tylko, że Getteim ma zostać wkrótce zniszczone...

Dziedzic miasta, Meric Tyren, ma problem. Jedynym ratunkiem dla metropolii jest odszukanie 13. anioła, który żyje tu jako zwykły mieszkaniec. Kim jest i jak go znaleźć? Czy Getteim ma szansę na przetrwanie, a Meric Tyren odnajdzie sens w życiu? Nie będzie łatwo. Ba, to będzie bolało...

Autor: Anna Kańtoch
Tytuł: „13. anioł”
Wydawca: Fabryka Słów
Cena: 29,99 zł

Creative Zen Stone Plus

Kamyk na plus

Prezentowany tu Plus to „sequel” dobrze przyjętego Zen Stone. Model został wzbogacony o wyświetlacz OLED, radio FM i equalizer, a pojemność poszerzono do 2 GB. Są też dodatki w postaci datownika czy stopera. Nowy Zen jest minimalnie większy (i cięższy o 2,5 g), ma również inaczej umiejscowioną kontrolkę. Ponieważ gabaryty urządzenia zmieniły się nieznacznie, ekranik musiano upchnąć obok panelu sterowania. Takie rozwiązanie oznacza jednak, że wyświetlacz jest bardzo mały (64 x 64 pikseli) i z tego powodu ID tagi nie mieszczą się na ekranie (tekst musi być przewijany).

Tak jak poprzednio, obsługiwane formaty to MP3 oraz WMA – nadal brakuje OGG. Akumulator działa około 8 godzin, ładowany jest bezpośrednio z USB. **Korektor barw umożliwia dostosowanie brzmienia do własnych preferencji, czego brakowało w poprzedniku.** Warto

zaznaczyć, że wśród kilku języków menu jest również polski. Z minusów należy wymienić minimalistyczne wyposażenie, brak nawet smyczy czy pokrowca. Dodatki da się kupić osobno, wśród nich są również minigłośniki ze stacją dokującą, gdzie możesz umieścić Zen Stone. Travelound Zen Stone jest zasilane dwiema bateriami AAA i działa około 20 godzin. Trochę szkoda, że zestaw wykonano z tego samego, bardzo rysującego się tworzywa.

Ulepszony Creative Zen Stone Plus zyskał na funkcjonalności i jednocześnie nie stracił podstawowych zalet, to jest prostoty obsługi, lekkości i poręczności. Cena, jak na dostępną pojemność i dodatkowe opcje, również jest atrakcyjna.



INFO	
Producent:	http://pl.europe.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	http://pl.europe.creative.com/
bardzo mały i poręczny • prosta nawigacja • przejrzyste menu • bardzo lekki • niezła jakość dźwięku • dużo wariantów kolorystycznych • menu w języku polskim	
brak obsługi formatu OGG • brak smyczy w zestawie • bardzo skromne dodatki • powłoka łatwo się rysuje i matowieje • bardzo mały wyświetlacz	
cena dystrybutora	305,00
cena w sieci*	212,96
cena Travelound Zen Stone	151,00
Dane techniczne	
• pamięć: 2 GB	
• odtwarza: MP3, WMA	
• podłączenie: USB 2.0	
• zasilanie: bateria Li-Ion	
• zakres częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz	
• wymiary: 55,6 x 35,3 x 12,8 mm	
• waga: 21 g	
• wyświetlacz: OLED, 64 x 64 pikseli	
• dodatkowe funkcje: dyktafon, radio, stoper, zegar	
Wzbogacenie Zen Stone o radio, korektor barw i większą pojemność jest strzałem w dziesiątkę.	



Travelound Zen Stone wyposażono w dwa głośniki, własne zasilanie i kłópkę, która spełnia rolę podstawki. Szkoda tylko, że TŻS łatwo się rysuje.

iriver Clix2

Do dwóch razy sztuka

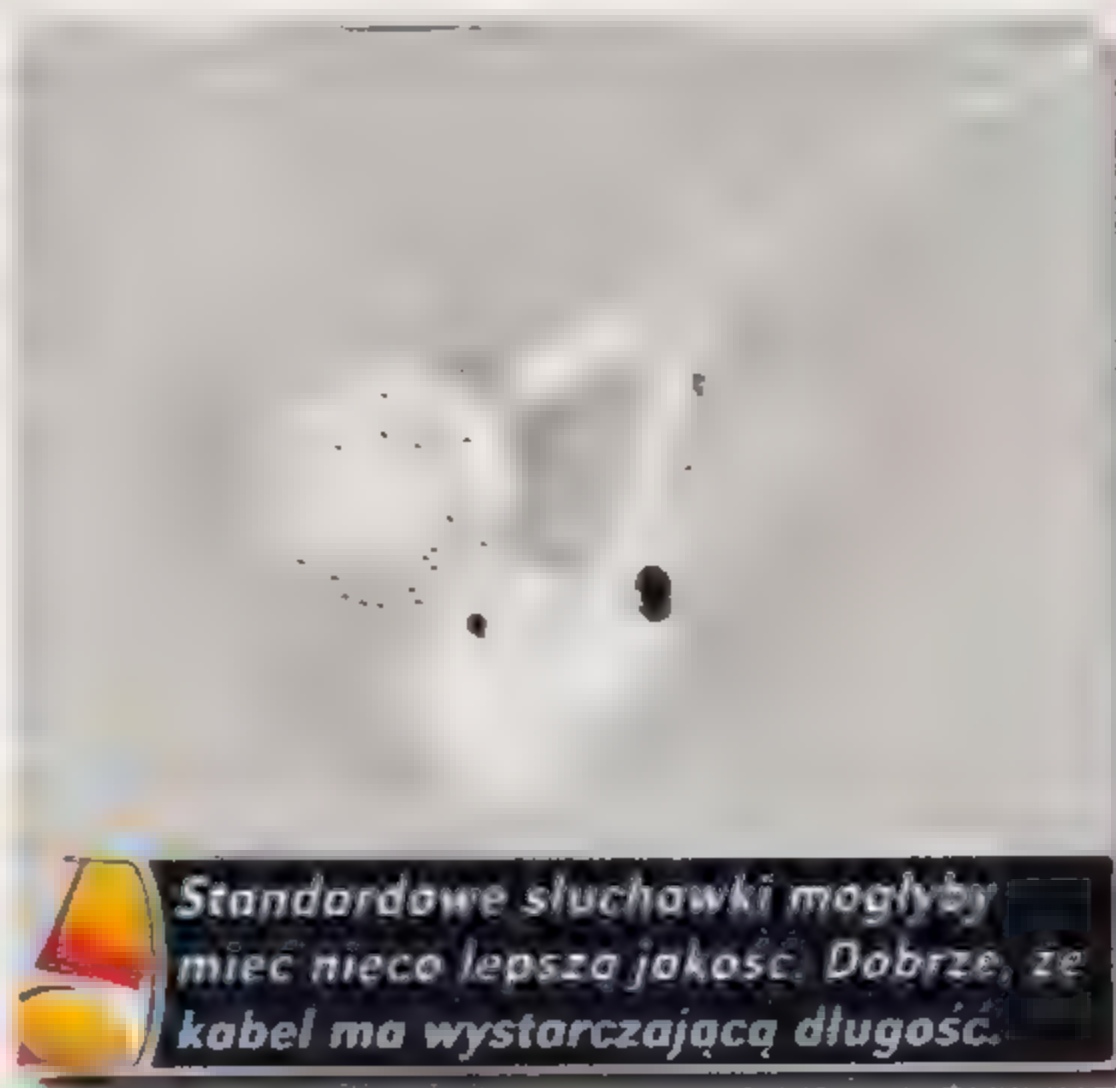
iriver Clix2 jest następcą popularnego modelu Clix, którego najbardziej charakterystyczną cechą jest panel prawie całkowicie pozbawiony przycisków (sterowanie odbywa się poprzez dotykowy ekran z interfejsem Direct Click). **Nowy Clix nabiera życia dopiero wtedy, gdy zaczyna pracować jego wyświetlacz (2,2 cala).** Wykonany w technologii AMOLED (Active Matrix Organic LED) działa w rozdzielczości 320 x 240 i zapewnia doskonałą jakość obrazu, z idealnym odwzorowaniem i nasyceniem kolorów, świetnym kontrastem i jasnością. Głębi wrażeniom dodaje wyjątkowo dopracowany interfejs użytkownika z powalającą oprawą graficzną. Co ciekawe, możesz sam przygotowywać skin i po załadowaniu do playera cieszyć się efektem.

INFO	
Producent:	http://www.iriver.pl/
Dystryb. w Polsce:	http://www.iriver.pl/
ponad 20 godzin odtwarzania muzyki lub 5 filmu • świetny ekran OLED • bardzo dobra jakość dźwięku • mała waga • mnóstwo dodatkowych opcji i funkcji • animowane skiny • ładowanie akumulatora: tylko 2,5 godziny	
umieszczenie klawisza głośności obok gniazda słuchawek jest dość niewygodne • szkoda, że port USB nie ma zaślepki • przydałby się slot na karty microSD • brak smyczy i pokrowca w zestawie	
cena dystrybutora	589,00 • 768,00 • 999,00
cena w sieci*	565,99 • 734,00 • 995,90
Dane techniczne	
• połączenie: USB 2.0	
• wbudowana pamięć: 2 GB/4 GB/8 GB	
• wyświetlacz: 2,2" AMOLED (320 x 240, 260 tys. kolorów)	
• odtwarza: MP3, WMA, WAV, OGG Vorbis, AVI, WMV, JPG	
• pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz	
• dyktafon (do 128 kbps)	
• czas pracy: 23 godziny (audio), 5 godzin (video)	
• 7 ustawień EQ (oraz użytkownika)	
• radio (do 128 kbps), pamięć: 20 stacji	
• wymiary: 80,3 x 46,8 x 12,8 mm	
• waga: 55 g (z baterią)	
Clix2 to jeden z najbardziej udanych playerów irivera – dobry muzycznie i nieprzeciętny, jeśli chodzi o jakość ekranu.	

Muzycznie iriver Clix2 zadowolili większość odbiorców. Jego konstrukcja została oparta na bardzo zaawansowanym mikrokontrolerze firmy Telechips oraz wydzielonym kodeku z Wolfson. Technologia SRS WOW HD poprawia jakość emitowanego dźwięku przestrzennego. Ciekawostką jest wyświetlanie okładki odtwarzanego albumu oraz informacja o tytule kolejnej piosenki, która będzie odtwarzana. Na marginesie warto wspomnieć o sleep timerze, którzy w Clix2 ma nietypowe interwały: 10, 30 minut, 1, 5 i 10 godzin. Podobnie jak poprzednik, Clix2 oferuje obsługę Flash Lite oraz odczyt plików TXT. Po-



siada także radio z funkcją nagrywania, dyktafon oraz kilka prostych gier. Do wyboru są trzy modele playera (2, 4 oraz 8 GB), i chociaż cena nie jest niska, warto zastanowić się nad zakupem.



Standardowe słuchawki mogłyby mieć nieco lepszą jakość. Dobrze, że kabel ma wystarczającą długość.

Pachnący jak... kapcie.

To świecąca na fioletowo kula nie jest najnowszym elementem wystroju dyskoteki, ale specjalnym urządzeniem, które ma zlikwidować przykry zapach kapci i butów. Shoe Pure 100 atakuje obuwię kombinacją gorącego powietrza i ozonu, co niszczy bakterie. Cały proces trwa 30 minut. Shoe Pure dostępne jest tylko w Japonii i kosztuje, w przeliczeniu, około 300 zł.

Zródło: gizmodo

Rusz głową!

Firma Lomak zaproponowała nową technologię bezdotykowego sterowania komputerem. Odbywa się ono za pomocą specjalnego urządzenia (umieszczonego na głowie) emitującego promienie świetlne na podstawkę zawierającą litery i cyfry rozmieszczone na okręgu. Podobno obsługa jest bardzo prosta, szybka i intuicyjna – tylko sztywność boli.

Zródło: idsa

Cheops też by taką chciał

Kto powiedział, że router musi być sześciennym, nieefektywnym pudełkiem? Top Global Phoebebus to router w kształcie piramidy, w czarnym, estetycznym malowaniu. Urządzenie posiada również wbudowany firewall. Jego rozmiary to: 18 x 18 x 14 cm. Cena Phoebebusa to ok. 900 zł.

Zródło: 4press

Wszystko o energii

Energy Joule monitoruje zużycie energii w sieci domowej. Wystarczy podłączyć urządzenie do gniazdka elektrycznego, żeby otrzymać zestaw danych na ten temat. Można też dowiedzieć się, jak kształtują się wydatki na prąd (dane pozyskiwane są bezprzewodowo od dostawcy). Ponadto sprzęt za pomocą prostych symboli obrazkowych pokazuje prognozę pogody. Energy Joule jest właśnie testowane w Nowym Jorku.

Zródło: I4U News

Różowe okulary

Najnowsza cyfrowka Kodaka z linii EasyShare będzie wyposażona w sensor obrazu KAC-05011 CMOS. Ma on zapewnić doskonałą reprodukcję kolorów i duży zakres tonalny przy niskim poziomie elektronicznego szumu. Aparat będzie przeznaczony dla początkujących. Wyposażono go w matrycę 5 Mpix, 3-krotny zoom optyczny i ekran LCD o przekątnej 2,4". Kodak EasyShare C513 ma pojawić się w naszych sklepach w rewelacyjnej – a przynajmniej atrakcyjnej – cenie niecałych 400 zł.

Zródło: fotopolis


Genius Traveler 515

Podróż z myszką

Traveler 515, jak sama nazwa wskazuje, ma służyć głównie w podróży – przeznaczony jest do laptopów. Świadczy o tym również niewielka waga (106 g) oraz mniejsze niż w standardowych myszkach gabaryty.

Traveler ma symetryczny kształt, wygodny dla lewo- i praworęcznych użytkowników. Oba boki gryzonia zostały pokryte gumopodobnym materiałem ułatwiającym uchwyt. **Najciekawsze rozwiązanie dotyczy jednak rolki, której... nie ma.** Pomiedzy prawym i lewym klawiszem, zamiast klasycznego kółka, znajduje się op-

tyczny czujnik, który reaguje na ruch. Nawigacja odbywa się poprzez przesunięcie palca po gładkiej powierzchni sensora ruchem takim, jak w klasycznej myszy z rolką. Wystarczy parę minut treningu, aby przyzwyczać się do tego rozwiązania. Technologia ta ma również dodatkowe funkcje: można np. przewijać tekst lub plik nie tylko w dół

INFO	
Producent:	http://www.geniusnet.com/
Dystryb. w Polsce:	http://www.geniusnet.com/
	wygodna technologia OPTO-Wheel • turboprzewijanie • dobra jakość wykonania • błyskawiczne przełączanie pomiędzy 800 a 1600 dpi • dla prawy- i leworęcznych
	trochę niewygodna obsługa dwóch klawiszy dodatkowych • podświetlenie OPTO-Wheel nieco irytuje • brak funkcji środkowego przycisku
cena dystrybutora 149,90	
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> • typ myszy: optyczna • liczba przycisków: 4 • długość kabla: 165 cm • połączenie: USB • rozdzielczość: 800/1600 dpi • zgodność z Microsoft Windows ME/2000/XP/Vista • technologia OPTO-Wheel (sensor optyczny zamiast rolki) 	
Nietypowa, ale funkcjonalna myszka bez rolki! Zdecydowanie udany projekt przeznaczony do komputerów przenośnych.	

i w górę, ale również w lewo i w prawo. **W trakcie testów to nowatorskie rozwiązanie (OPTO-Wheel) okazało się wygodne i praktyczne.** Prawdę powiedziawszy, z niechęcią wróciłem do klasycznego modelu Logitecha.

Mysz posiada jeszcze parę dodatkowych funkcji. W szybki sposób można zmienić jej rozdzielczość z 800 na 1600 dpi. Z kolei funkcja Flip 3D umożliwia błyskawiczne przeglądanie wszystkich otwartych okien, a następny przycisk – zaznaczenie słowa kluczowego i umieszczenie go natychmiast w Yahoo lub Google. Wyboru wyszukiwarki dokonujesz z poziomu ioCentre, programu dołączonego do Travelera.

Pozostaje poczekać na „dorosłą” wersję myszy, która będzie lepiej nadawała się do komputera stacjonarnego, Traveler jest bowiem trochę za mały i za lekki.



Aaa, kotki dwa

Japończycy znani są z tego, że metro służy im nie tylko do podróży, ale również jako miejsce snu, którego chronicznie im brakuje. Żeby nie zasnęli, wymyślono dla nich budzik aktualizowany drogą radiową. Nie wiadomo, kiedy ten wynalazek trafi do podmiejskich linii PKP, ale chyba nieprędko, bo u nas to strach zasnąć nawet na ławeczce w parku, a co dopiero w metrze lub pociągu.

Zródło: gizmodo

Ekonomiczny kangur

Kanguru Eco Drive to zewnętrzny dysk twardy, który charakteryzuje się minimalnym poborem prądu (o 75% mniejszym niż w konkurencyjnych napędach). Koszt oszczędnego urządzenia nie jest jednak mały: 260 zł za wersję 80 GB i prawie 1000 za 750 GB.

Zródło: techworld

Zrób bum-buma na basenie

Co prawda wakacje się już skończyły, ale – zamiast na plażę – zawsze można wyskoczyć na basen. Po co? Aby lansować się urządzeniem o nazwie Atlantic iceBar. Wodoodporne głośniczki są przystosowane do sterowania za pomocą iPod nano. Zasilanie zapewniają trzy akumulatory AA, co gwarantuje 18 godzin słuchania DJ BoBo! Łał!



„Lodowy” sprzęt kupisz za ok. 200 zł. Warto!

Zródło: echogadgets

Ostatni patrol

Oto w Edynburgu zostaje zamordowany młody Rosjanin; stan ciała ofiary – ukąszenie na szyi, zupełna bezkrwistość zwłok – nie pozostawiają najmniejszych wątpliwości co do tego, że sprawcą śmiertelnego zejścia był wampir.

Brawurowe zakończenie kultowej serii Siergieja Łukjanienki na podstawie której nakreślono przebojową „Nocną Straż” i „Dzienną Straż”

www.mag.com.pl



nu, a tego przecież nie chcemy. Poza tym, ty chcesz Pottera, ktoś inny woli szturmowca Imperium, jeszcze ktoś samego Frodo Bagginsa itd., itp. Jeśli już, moglibyśmy zamieścić Clickersa, ale takiej akcji na pewno w najbliższym czasie nie przewidujemy.

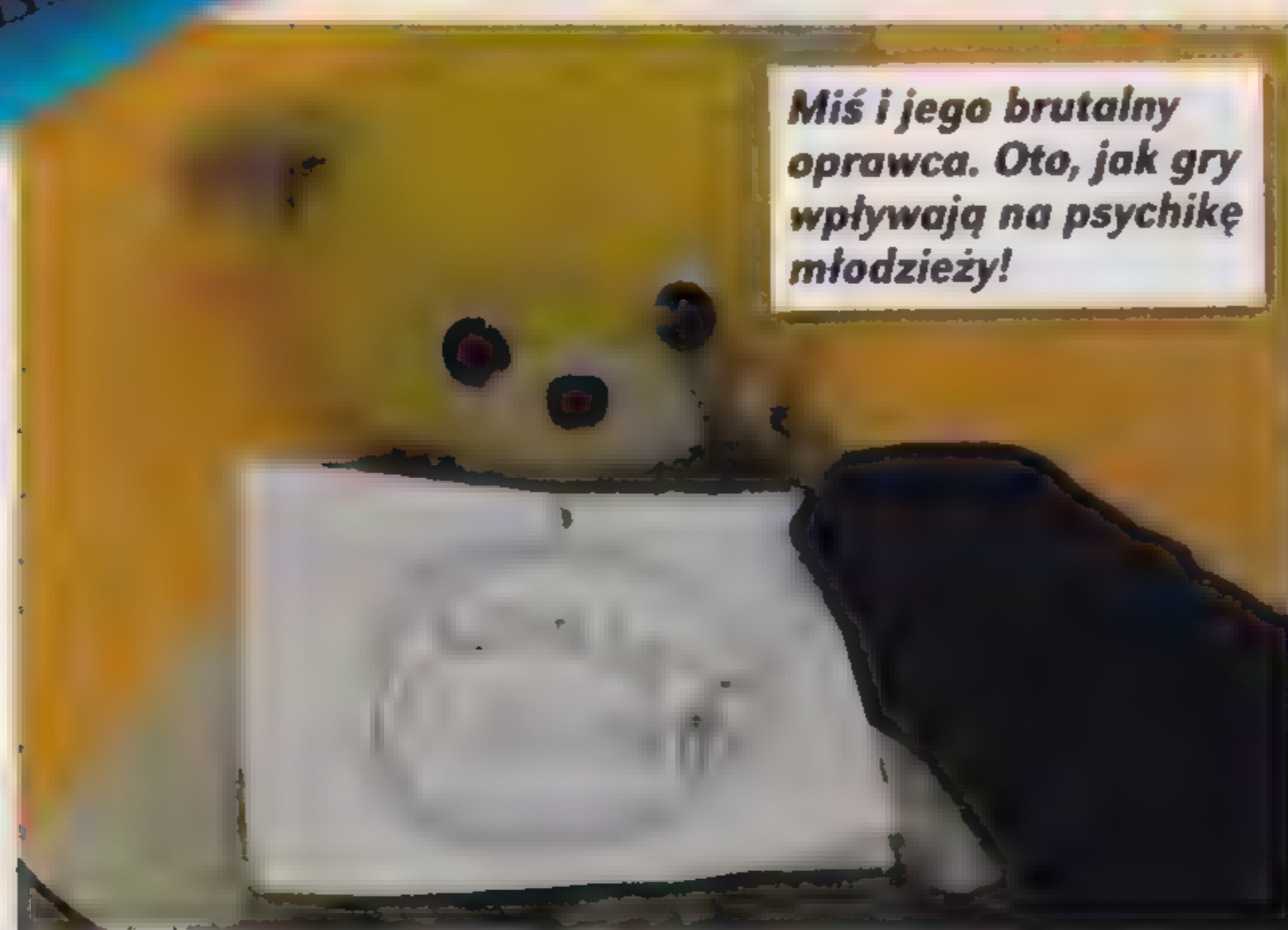
...

Zostaniesz pochłonięty

Rednacz mam twojego MISIA. Moje wymagania: więcej stron!, plakaty, powrót top13, tipsy (choćby na płytce), więcej FPS-ów na płytach, American McGee's Alice. Jeśli nie spełnicie w/w warunków MIŚ straci...OKO!!! Dla udowodnienia przesyłam zdjęcie misia...

Wasz „kochany” Michał vel Ayonel

Naczelnny nie ugnie się pod szantażem, tym bardziej że teraz bawi się głów-



Miś i jego brutalny oprawca. Oto, jak gry wpływają na psychikę młodzieży!

nie kolejką elektryczną. A oko możesz wydłubać, ten miś zawsze chciał zostać piratem.

...

Funowie Clicka

(...) Czy rzeczywiście dostajecie tyle listów od funów Clicka. W tym pytaniu zawierałem też pytanie w sprawie ile z tych listów jest od jednego autora. Ja osobiście pisze do was 2-4 listy w ciągu miesiąca. Czy moglibyście zamieścić top 20 osób, które piszą do was najwięcej listów w ciągu miesiąca, w tym liczbę w zaokrągleniu odzwierciedlającą czas jaki na te listy traci a mógłby wykorzystać na grę w RO, CS, tibię czy inne mniej lub bardziej ciekawe gry.

Major-B.

Takich „funów” jak ty mamy kilkunastu. Top 20? Ej, nie chodzi o ilość, tylko o jakość. Bosz, i jeszcze mielibyśmy liczyć czas, jaki potrzebujesz na napisanie listu do nas? A skąd mam wiedzieć, czy nie składałeś tych literek przez tydzień? Lol. Okej, tak na serio, pomysły masz zupełnie absurdalne

i kwalifikujesz się do UFO. Ale nie zniechęcaj się, pisz, pisz, tylko nasmaruj czasem coś sensownego.

...

Zasada trzy pierwsze

Dear Redakcyno! W liście kilka spraw więc zaczynamy:

1. Gdzie się podziały listy od kosmitów?

Cześć, kosmos jest duży, wiesz, ile idą takie listy – powiedzmy – z Alfa Centauri? Jak nie dostajemy „ufologicznych” wiadomości, to działu nie ma – sami przecież E.T. udawać nie będziemy.

2. Trochę irytują mnie listy „pozdro dla naczelnego”, „naczelnny roox” itd. bo to wydaje mi się (i nie tylko mi, hehe) takie na siłę :p. Żeby było to bardziej prawdopodobne to ja też proszę o fotkę redakcji! :]

Prawda? Mnie się też wydaje to nieścisłe, dlatego na przykład nikt nie pozdrawia Herr Odyna, o! A fotki nie dostaniesz, antyfanie Naczelnego ty!

3. Dałoby się wrzucić na krążek jakieś fajne minigierki? Coś a la mario, icy tower. tylko proszę

bez wymagań kosmicznych jak na mnie czyli 512 ram jakaś kosmiczna grafa i w ogóle... Ach i jakąś przygodówkę fajną a la syberia?

Przeglądaj nasze płytki, myślę, że wkrótce znajdziesz coś fajnego dla siebie, nawet jak sprzedasz jeszcze połowę z tych 512 ramek.

4. I tutaj to co mnie naprawdę bardzo męczy od dawna: Czy w konkursie „my chcemy wy dostajecie” dalej obowiązuje zasada 3 pierwsze czy 3 najlepsze, czy jak to jest?

W tym konkursie obowiązuje zasada: trzy najlepsze. Często premiuje też oryginalne pomysły, np. dziś dostaliśmy ręcznie wykonaną, całkiem niezłą talię kart z postaciami z gier i filmów.

5. No i sprawa nicków: nie wiem co jest ale wolałem checollade od che i w ogóle co to za mutacje nicków jakieś?! Chcemy stare nicki!

Coś w tym jest. Czekolada przesadza, moim zdaniem. Che nie wie, czy chce być czarną gorzką, czy białą pełnomleczną, lol. A tak serio, najważniejszy jest tekst, a nie nick, nie uważasz?

No i to by było na tyle, trochę tego jest :P Pozdrawiam

Gawron

No, przesadziłeś, następnym razem musisz się zmieścić w jednym punkcie, lol.

...

Paradoksalnie kiedy za oknem wiszą naburmuszone chmury, a jesień nadciąga chłodem i słotą, zbliża się najgorętszy okres dla graczy. Wreszcie to przebrzydłe słońce nie kusi, by wyjść z domu. Macie też więcej czasu, aby do nas napisać, z czego się cieszyć, ale też czego się bać (vide list „kochanego” Michała vel Ayonela). Przy okazji wielkie dzięki dla Mariusza z Ochotnicy, który wysłał nam butelkę z nadmorskim piaskiem. Zrobiliśmy sobie w redakcji taką mikro plażę – jest uroczo.

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do Gawrona. Gratulujemy!

Może jakieś figurki?

Droga Redakcjo! Mam dwa numery Clicka :p Trochę za mało. Ale po pierwsze nie możecie więcej gier dodawać?? Powiedzmy że najwięcej by było wyścigów samochodowych, np. Need for Speed? Albo wyścigów motorowych. Byście mogli dodać GTA 3. Dajcie jakieś plakaty. Żeby były jakieś odjazdowe. :p No i może jakieś figurki :D Powiedzmy Harrego Pottera lol. Jeszcze jakieś dowcipy by się przydały :D. Wiem że to jest krótki list, ale napisałam bo musiałam. PS Pozdro dla redakcji.

KAŚKA

Tak krótki, że nie wiem, czy w ogóle warto ci odpisywać, lol. Co do gier, staramy się prezentować te z różnych kategorii, bo nie może być tak, że będziemy dorzucać tylko samochodówki albo wyłącznie symulatory żółtych łodzi podwodnych. Plakaty w Clicku pojawiają się co pewien czas, natomiast figurki... ulep sobie z chleba, okej? Nie planujemy takiej ekstrawagancji, bo oznaczałoby to podwyższenie ceny magazynu.

My chcemy!

Cudaczka Kiwaczka!

Z notki reklamowej Kiwaczka dowiedziałem się, że ta zabawka w rzeczywistości jest reprezentantem światła, bezpieczeństwa i dobroci. Jeżeli uważasz, że to mało, wiedz, iż łagodne i ciche ruchy głowy Kiwaczka wprowadzają do pomieszczenia atmosferę spokoju, szczęścia, wyciszenia. To chyba naturalne, że zapragnąłem takiego Kiwaczka dla naszego Naczelnego! Uwaga, uwaga! Ta zabawka jest raczej trudno dostępna, więc możecie wysłać też inne, nieoryginalne Kiwaczki, np. wańkę-wstańkę albo własnej produkcji pseudokiwaczki. Ważne, by reprezentowały światło, bezpieczeństwo i dobroć...

Wy dostajecie!

Gorącą jak Doda Elektroda grę Driver: Parallel Lines

Reguły zabawy są proste. Twoim zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!

Rozstrzygnięcie „Karty do gry” w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie „Odjechane skarbonki”:

1. Jakub Sonnenfeld z Nowego Miasta Lub.
2. Piotr Maciejewski z Nysy
3. Anna Niewiadomska z Łęczna



UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Chciałbym poruszyć temat trzeźwych meneli w Polsce. Jak wiadomo jest to gatunek już na wymarciu i pod ścisłą ochroną. Dlaczego tak trzeźwy gatunek wymiera? Odpowiedź jest długa i skomplikowana, ale postaram się wszystko opowiedzieć dość krótko i zrozumiale. Najpierw była woda niegazowana. Później była woda gazowana. A na końcu, jak łatwo się domyślić, tani dżabol. A więc apeluję do wszystkich: chronimy trzeźwych meneli póki czas, bo potem może nam ich zabraknąć! Pozdrawiam całą redakcję.

Biały jak zawsze Czarny Białas

Woda gazowana chyba uderzyła ci do głowy... a może i „dżabol”.

Kto się boi Gargamela

Chciałbym poruszyć temat komentarzy do screenów z gier. Przy każdym obrazku musicie coś napisać, ani to nie jest śmieszne, ani mądre. Po co to komu? Np. ostatni komentarz do screenu z gry EMPIRE EARTH III – „Kto się boi Gargamela niechaj zaraz idzie spać...”.

Co ma z tą grą wspólnego Gargamel? Naprawdę zastanówcie się co piszecie. Do samej gazety nic nie mam, bo kupuje ją od dawna.

Z poszanowaniem Lutek (Pasieka)

Wiesz, to jest tak, że gros redakcji lubuje się w żarcie abstrakcyjnym, którego przedstawicielami są np. panowie z Monty Pythona, nie każdego to śmieszy. W Empire Earth III miało być zabawnie i moim zdaniem udało się. Poza tym fakt, że ciebie coś nie rajcuje, wcale nie oznacza, że nie jest śmieszne dla innych. Generalnie jesteś pierwszą osobą, która ma takie zastrzeżenia – to dość znaczące, nie uważasz?

...

Brak kultury czy co

Witam Szanowna Redakcjo Clicka! :) Nie wiem czy zauważyliście, ale w listach do was tylko ok. 10% osób się z wami wita :P Brak kultury czy co... Pozdrawiam :P

Xorti

Nie, po prostu zostawiam tylko niektóre powitania. 90% listów zaczyna się tak jak twój, więc kulturka jest, nie bój zaby!

...

Click normą książek

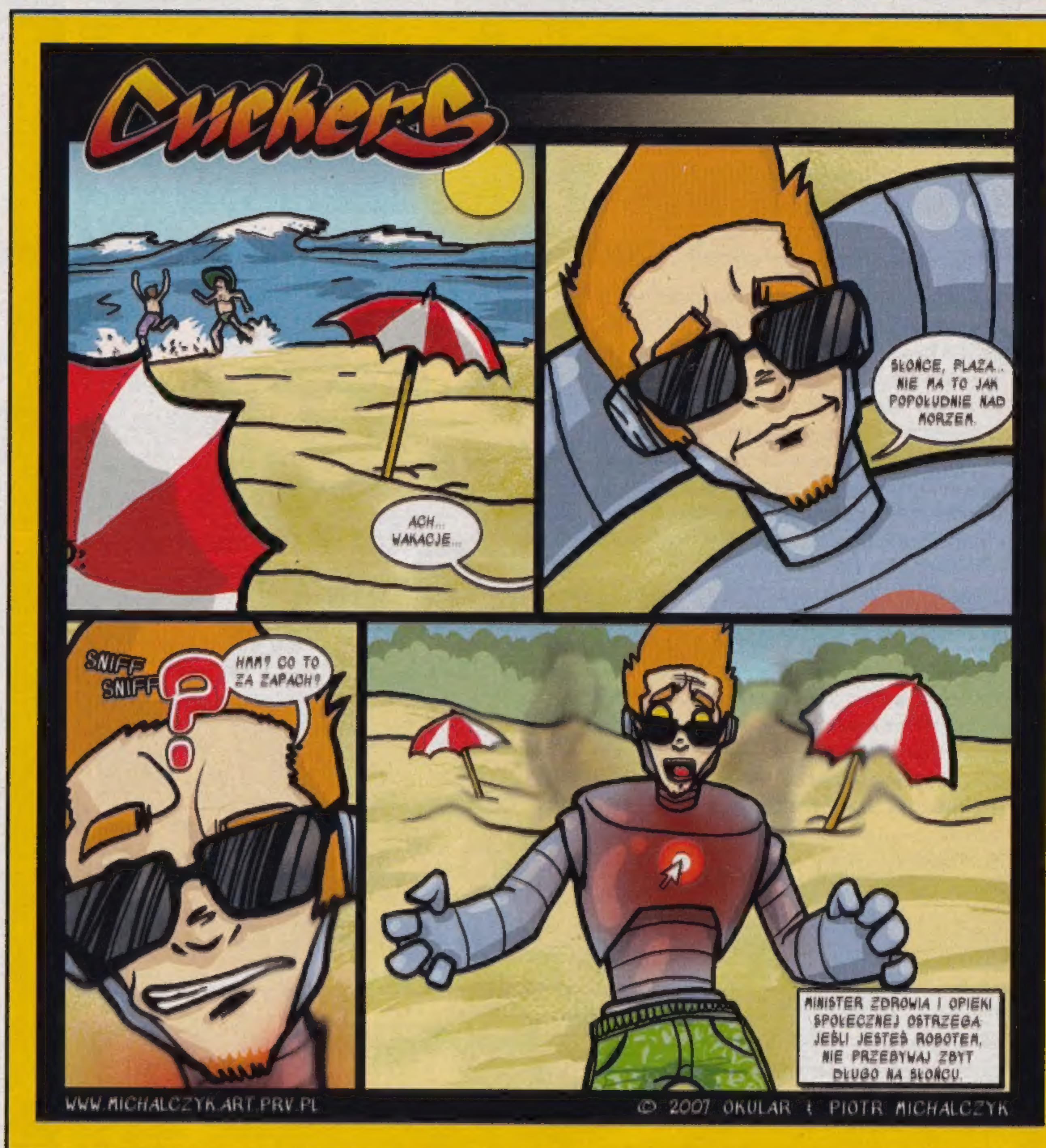
Jest to pierwszy raz kiedy do was piszę, ponieważ wcześniej nie miałem weny.

Konkurs MMS

256 MB karty wewnętrznej w telefonie naszego Naczelnego okazało się zdecydowanie za małą pojemnością na wszystkie wasze MMS-y. Co prawda, nadal przeważają zdjęcia z różnymi konfiguracjami pod tytułem „mój pies (kot, papuzka, chomik itp., itd.) i Click”, ale znalazło się też sporo oryginalniejszych pomysłów. W tym numerze wygrywa „podwodniacka” foto czytelnika, który nawet na dnie morza nie potrafi oderwać się od lektury Clicka! Gratulujemy pomysłu, mamy nadzieję, że nie zabrakło ci powietrza. Nagroda w drodze!



Zdjęcia wysyłaj pod numer **504 043 325**, wygrywa tylko jedna fotka w numerze! Koszt MMS-a jest zgodny z cennikiem twojego operatora.



Teraz mnie natchnęło do napisania tego e-maila.

Na pewno duża część czytelników jest w wieku, w którym rodzice wmawiają nam, że trzeba czytać książki. Zgadza się z tym, ale... Kiedy mam czytać książkę akcji lub przygodową chwytam Clicka do łapy i szukam recenzji jakiejś gry odpowiadającej kryterium moich rodziców. Gdy mam brać książkę o przyrodzie to jest trochę gorzej, ale zawsze można znaleźć coś w rodzaju Zoo Tycoon. W każdym ra-

zie Click odpowiada wszystkim normom książek każdego rodzaju.

Michał motas

Okej, łapię, a kiedy mama każe ci uczyć się chemii, szukasz tekstu o nowych przygodach Larry'ego Laffera, sprytne. Wiesz, to jest tak, że jeżeli chcesz w życiu tylko czytać Clicka – okej. Jeżeli jednak chciałbyś na niego zarobić albo w nim kiedyś pracować, będziesz musiał sięgnąć również po inną lekturę. Wiem, to boli, musisz się z tym jakoś pogodzić.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

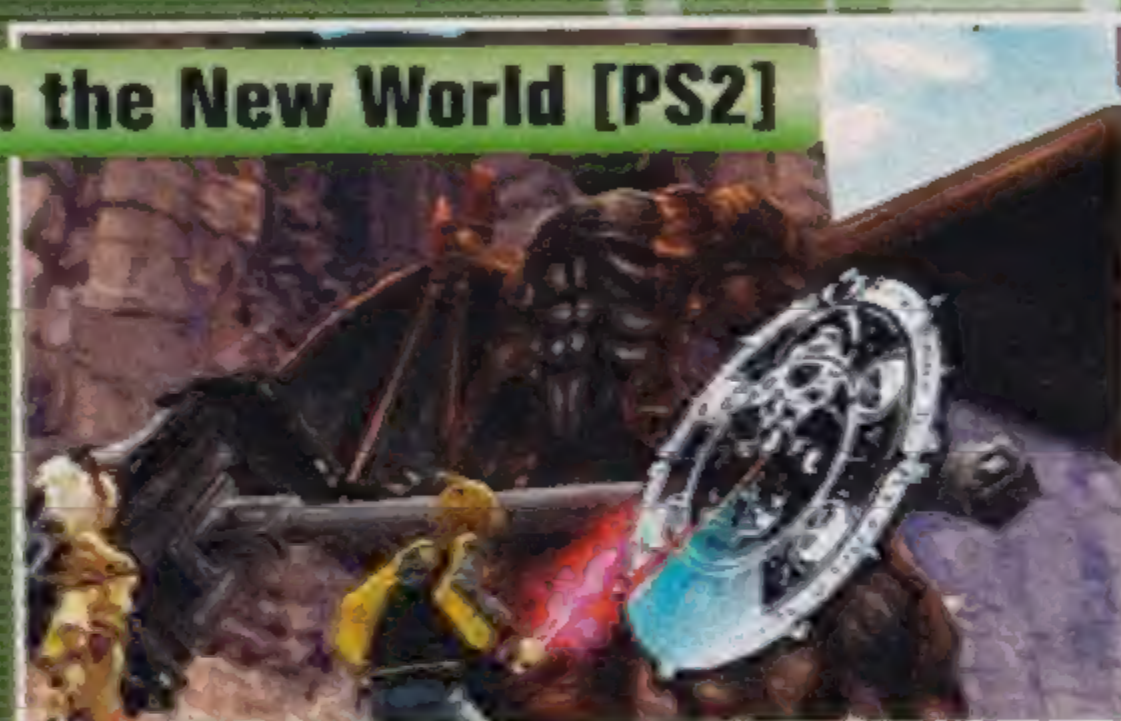
1 Blue Dragon [X360]

Klasyczny pod względem mechanizmów rozgrywki japoński erpeg stworzony przez ludzi odpowiedzialnych za takie hity, jak Dragon Quest: Journey of a Cursed King czy Final Fantasy. Zachwyca muzyka, skomponowana przez mistrza Nobuo Uematsu, ale nie jest ona jedynym mocnym punktem tej produkcji. Jeśli Blue Dragon czymś zawodzi, to brakiem oryginalnych pomysłów – ale przecież to KLASYCZNY role-play.



2 Shadow Hearts: From the New World [PS2]

Jeden z ostatnich erpegów na PS2 wydany w Europie – a jednocześnie nowe fabularne otwarcie (stąd podtytuł) dla sagi zapoczątkowanej jeszcze na pierwszym PlayStation grą Koudelka. Udało się więc nadzieję, że z bohaterami From the New World spotkamy się znów – na PS3.



3 Pokemon Diamond/Pearl [DS]

RPG w wersji light, z zabawkowymi potworkami, dla dzieciaków – sama gra ma jednak tyle niuansów, że ma szansę zainteresować nawet weteranów gatunku. Tak jak naszego Rednacza, który po długiej przerwie powrócił do DS-a i teraz gra w takie cuda...



4 Driver '76 [PSP]

Przenośna wersja Drivera, fabularnie osadzona tuż przed wydarzeniami z „dużego” Driver: Parallel Lines. Całkiem sympatyczna, głównie za sprawą modelu jazdy i fantastycznych funkowych utworów muzycznych, ale twórcy serii muszą poważnie zabrać się do roboty przed kolejną odsłoną.



5 Full Auto 2 [PSP]

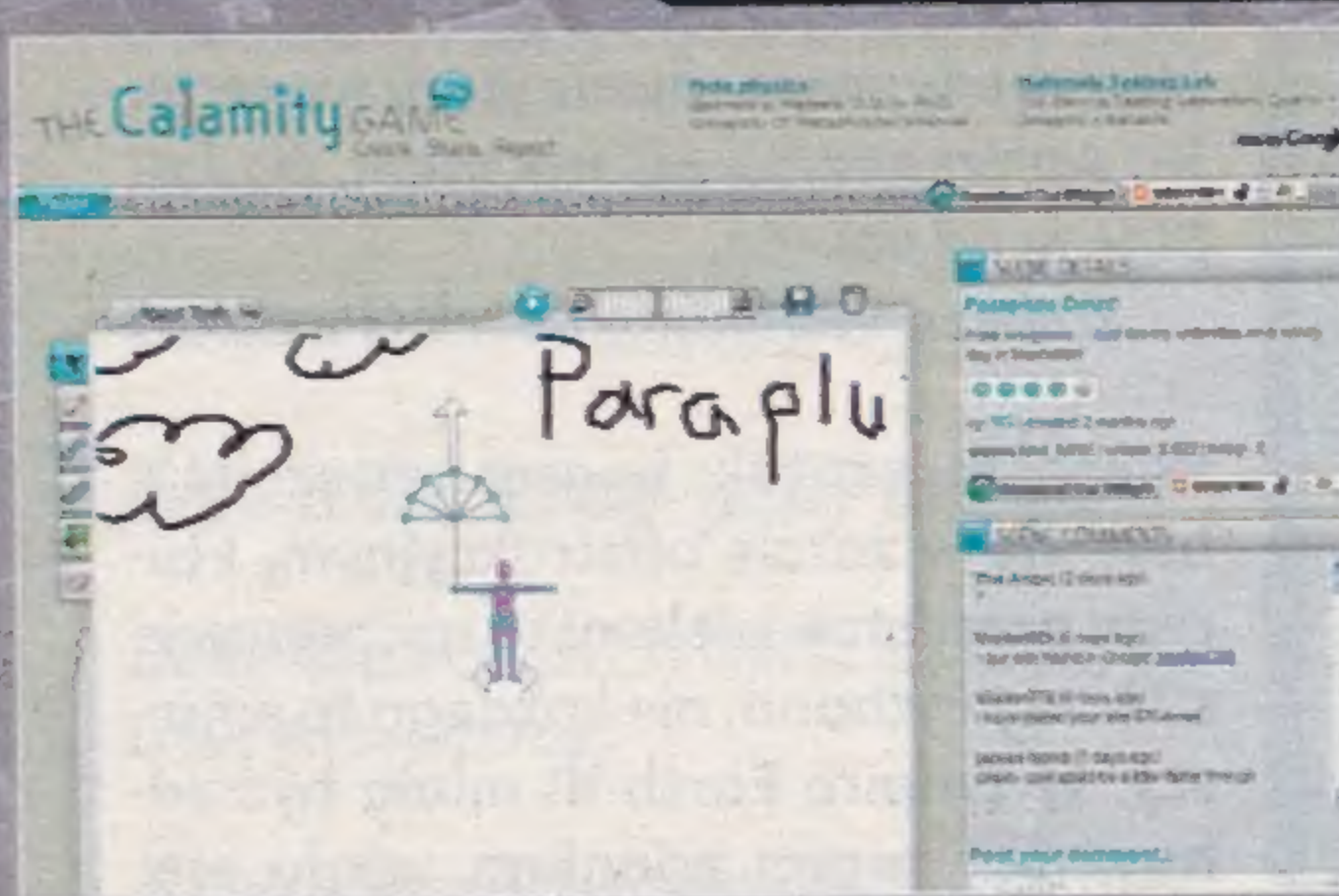
Samochodówka ze strzelaniem, druga część gry dostępnej wcześniej tylko na X360. Wciąga, nawet jeśli głównie dlatego, że doskonale wypełnia oczekiwania na SEGA Rally, inną grę tej samej firmy, która również wyjdzie na PSP (a w Lipsku prezentowała się czadersko).



Warto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

<http://www.calamitygame.com/>



Flashowa strona podobna do opisywanego już przez nas LineRidera (przy okazji – warto poszukać w sieci jego następcy, Free Ridera). Tym razem zabawa nie polega na udawaniu Matysza, a na... torturowaniu – wszystko z pełnym modelem fizyki – pewnego bardzo pechowego animka (bohatera tej produkcji). Wejść na tę stronę, by zobaczyć, z jaką wyobraźnią potrafią podejść do tego zadania internauci – na szczęście od razu wiadomo, że z dwóch opcji: „śmiać się czy płakać” – należy wybrać tę pierwszą.

GRA-ti\$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Kapitan Binarne

Platformowko-zreznosciowka polskiej produkcji, ale korzystająca z pomysłów kultowego (jak zwykle – w pewnych kręgach), zachodniego Alien Hominid. Kosmici zaatakowali Ziemię i tylko Kapitan B. jest w stanie ją uratować. Na szczęście ma pistolet, a w nim niekoncząca się amunicję. Grę stworzyła grupa kumpli ze „studia” Twin Battles, i jak sami piszą na stronie – wykonana dla Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych. Jeśli reprezentujesz dowolną z tych nacji – ściągnij!



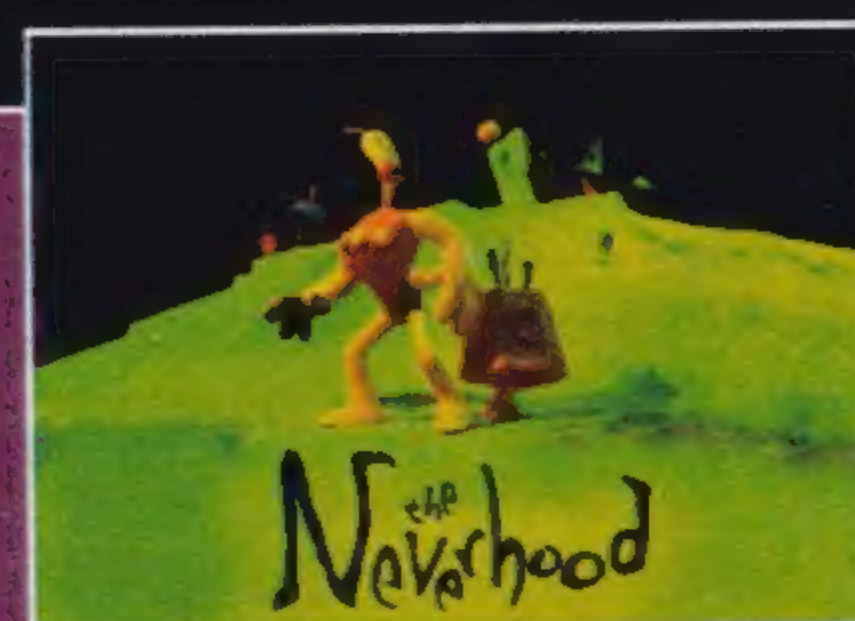
Do ściągnięcia ze strony:
<http://binarny.pjwstk.edu.pl/en/> [42 MB]

Jedyna gra...

...w której przydałaby się viagra.

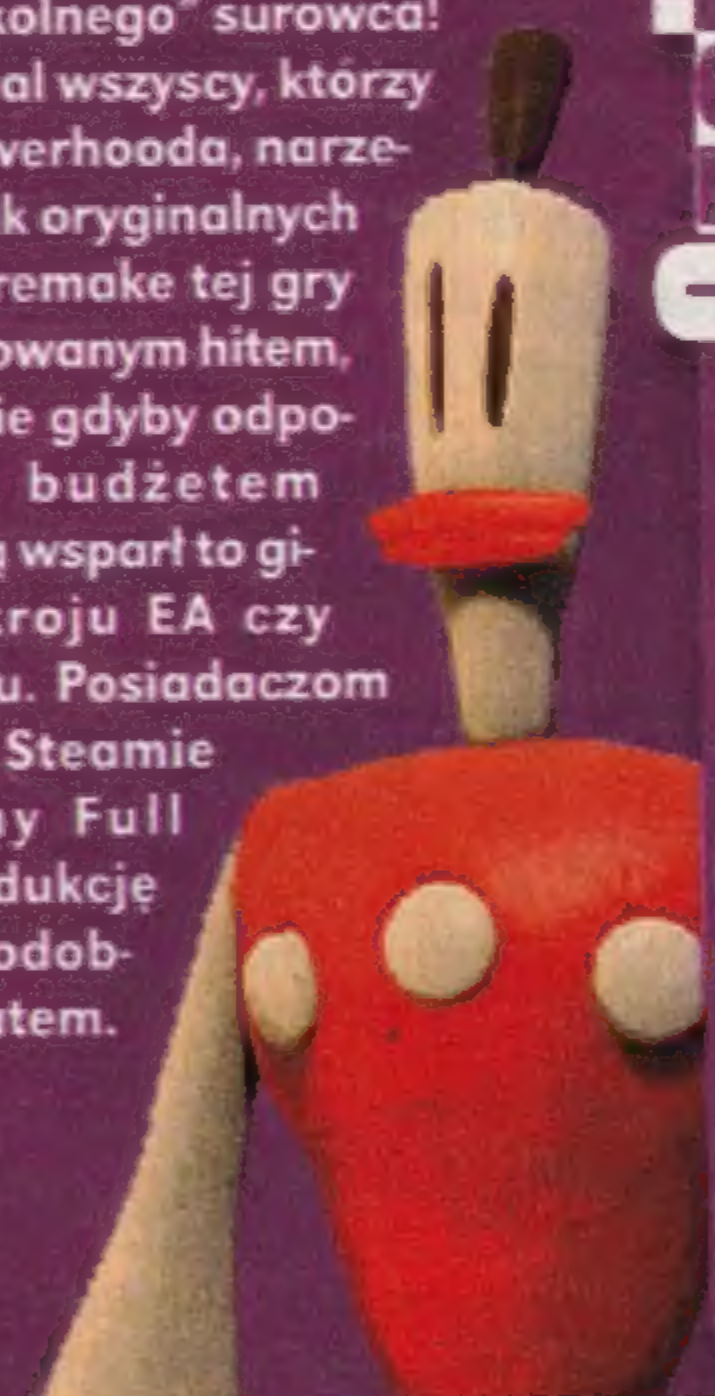


Ankh: Battle of the Gods



Neverhood

Jedna z najbardziej oryginalnych przygódówek w historii, wydana w 1996 roku. W całości (lokacje i postacie) wykonana z plasteliny, animowana techniką poklatkową. Dowodem na ogrom tego przedsięwzięcia niech będzie fakt, że w produkcji wykorzystano 2 tony „szkolnego” surowca! Choć niemal wszyscy, którzy grali w Neverhooda, narzekali na brak oryginalnych zagadek, remake tej gry byłby murem hitem, szczególnie gdyby odpowiednim budżetem i promocją wsparł to gigant pokroju EA czy Microsoftu. Posiadaczom konta na Steamie polecamy Full Pipe, produkcję z nieco podobnym klimatem.



Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



FINAL FANTASY IV (SQUARE CO., LTD. 1991)
CZWARTA CZĘŚĆ WIELKIEJ SERII WPROWADZIŁA CYKL W ŚWIAT 16-BITOWYCH KONSOL, ALE ZNANA JEST TEŻ DZIĘKI „OSZCZĘDNEMU” TŁUMACZENIU. JEJEN Z BOHATERÓW, MÓJĄC, ŻE MÓJĄ MUZYKANT ZŁAGADUJE ZEGO GÓRKĘ, RZUCA NADSTRASZLIWĄ OBEŁGĘ ZNANĄ GRACOM:

You spoony bard!

FRAZA STAŁA SIĘ TAK POPULARNA, ŻE ZACHOWANO JĄ RÓWNIEŻ W PÓŹNIEJSZYCH, BARDZIEJ DOKŁADNYCH TŁUMACZENIACH GRY.

nr 73555
3,66 zł z VAT

HITY	REAL	POLJ
Curious Hymn Of ADM 2007 4 String	FYXU1533	FYXP3533
Phonosex Akcent	FYXU1592	FYXP3592
Krishna Alchemist Project	FYXU1445	FYXP3445
Music Is My Extasy Alchemist Project	FYXU1510	FYXP3510
Destination Calabria Alex Gaudino	FYXU1500	FYXP3500
Kanikuły Bum	FYXU0599	FYXP1391
Miracle 2007 Cascada	FYXU0590	FYXP1386
You Spin Me Around Danzel	FYXU1613	FYXP3613
Katharsis Doda	FYXU1555	FYXP3555
My Love East Clubbers	FYXU1515	FYXP3515
Sextasy East Clubbers	FYXU1327	FYXP3327
Do You Know? Enrique Iglesias	FYXU1624	FYXP3624
Big Girls Don't Cry Fergie	FYXU1627	FYXP3627
Do It Nelly Furlado	FYXU1626	FYXP3626
Latino Gosia Andrzejewicz	FYXU1593	FYXP3593
Zanim pójdę Happysad	FYXU1535	FYXP3535
Don't Worry Be Happy Holly Dolly	FYXU1526	FYXP3526
Freefall Jackyl & Hyde	FYXU1616	FYXP3616
Voyage, voyage Kate Ryan	FYXU1618	FYXP3618
Sunshine Kalwi & Remi	FYXU1595	FYXP3595
Ślad Kombii	FYXU1581	FYXP3581
I Can't Wait No More Mrabrother	FYXU1596	FYXP3596
Sacrum Mezo	FYXU1369	FYXP3369
Mamy siebie Mezo & Tabb & K. Wilk	FYXU1513	FYXP3513
Happy Ending Mika	FYXU1605	FYXP3605
Relax (Take It Easy) Mika	FYXU1559	FYXP3559
Jesteśmy na czasach Raz Dwa Trzy	FYXU0639	FYXP1462
Baboushka Rashni	FYXU1525	FYXP3525
Umbrella Rihanna	FYXU1567	FYXP3567
Shut Up & Drive Rihanna	FYXU1630	FYXP3630
Cry For You September	FYXU1543	FYXP3543
Give It To Me Timbaland	FYXU1572	FYXP3572
One Night With You USS	FYXU1604	FYXP3604
Fix Me Velvet	FYXU1601	FYXP3601
Widziałem twoje oczy Verba	FYXU1516	FYXP3516
Szansa Virgin	FYXU1577	FYXP3577
Jesteś playboyem Weekend	FYXU1489	FYXP3489

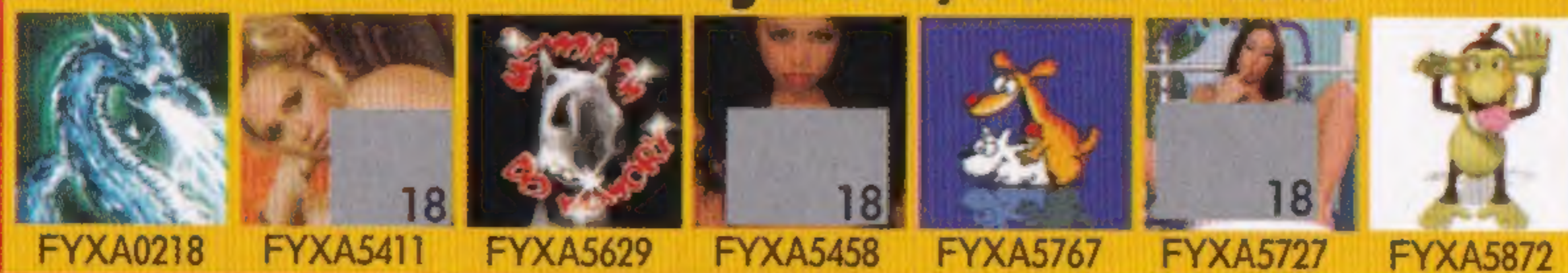
REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr.
Aby pobrać wyslij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego
dzwonka, np: FYXU1279

ODSLUCHAJ
DZWONEKZadzwoń pod numer 7155
Usługa dostępna dla dzwonek:
polifonicznych, real music oraz odgłosów

TAPETY nr 72555 2,44 zł z VAT



ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT



GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

Wyslij FYXJ10452 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów: N0,N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S8,M2,M3,M4,M5,M6,
E3,E5,E7Wyslij FYXJ10451 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla tel: N0,N2,N4,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,
E3,E5,E7,G2,G4,A3,A4,A5,A7,A8,H1,H2,L1www.papla.pl
wap.papla.pl

FYXT15197

bezpłatne katalogi 4222

Wyslij SMS pod numer 4222,
a w treści wpisz kod katalogu:

FYXJ1333 HipHopTeka (teledyski i dzwonki)
FYXJ1351 TechnoTeka (teledyski i dzwonki)
FYXJ1338 ZaJava 04 (super gry)
FYXJ1357 Hot Girls 05
FYXJ1288 ZaJava X 02 (super gry)
FYXJ1256 Hot Boys 01

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4222 jak za zwykłego SMS-a
wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.
Usługa niedostępna dla telefonów w sieci Play.



Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N0: 6101, 6102, 6103, 6111, 6070, 6170; N1: 6230; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, S155, M55; S5: S55, S155, M55, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65, S8; CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E3: K300; E5: K500, K510, K310; E6: T610, T630; E7: K700, K750, d750; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; G4: My40x, My401x; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X460; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310

Jak pobrać na telefon? Wyslij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyslij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonie o kodzie FYXP0927 dla numeru 698088XXX, wyslij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYXP0927 698088XXX. Możesz dotrzeć też do prezentu krótkie pozdrowienie do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FYXP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3 zł netto/3,66 zł z VAT; 75555 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT. Telefon pod nr 7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonie, odgłosy, real music, tapety, animacje, gry Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM. Produkty oznaczone symbolem „18” zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis.

NOWY RAJDOWY MISTRZ ŚWIATA!



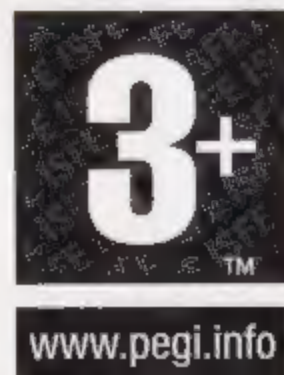
W roli pilota Krzysztof Hołowczyc!

Legenda powraca!

Nowy mistrz rajdówek nadciąga! Stań do emocjonującej walki z konkurentami i ścigaj się po trasach, które zmieniają się z każdym okrążeniem. Przepychanie, zajeżdżanie, blokowanie już nie wystarczą. Sprawdź ile frajdy zapewni ci gra rajdowa nowej generacji!

SEGA RALLY™

RAJD ROZPOCZNIE SIĘ
28 WRZEŚNIA*



PLAYSTATION 3



Dotyczy wersji PC



©SEGA, SEGA, logo SEGA i SEGA Rally są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Ford Oval i nazwy własne są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi i licencjonowanymi przez Ford Motor Company. Wyprodukowane przez SEGA. www.ford.com. Logo Mobil i wszelkie jego odmiiany są znakami handlowymi Exxon Mobil Oil lub jej oddziałów. Wyprodukowane i dystrybuowane przez SEGA za zgodą SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Prawa autorskie i prawo powielania znaków handlowych, próbek i modeli zapewnionych przez SKODA AUTO a.s. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS”, „PLAYSTATION”, „PS3”, „PSP” i „UMD” są znakami handlowymi i zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i logo Xbox, Xbox 360, Xbox Live są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.